HTC P3300 - CINE MAI ARE NEVOIE DE TASTATURĂ?

86
APR '07 • 124 PAG • 7,9 LEI

XtremPC

www.xpc.ro

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

EDIȚIE CD

HARDDISK-URI EXTERNE

ARHIVĂ LA PURTĂTOR



42

MUZICA ONLINE

PLAYER SAU BROWSER?



74

CROSSFIRE OPTIM

ALTERNATIVA DE LA ATI



52

JADE EMPIRE

PUMNUL SAU PALMA?



110

MONITOARE LCD WIDESCREEN

DESKTOP CU VEDERE PANORAMICĂ



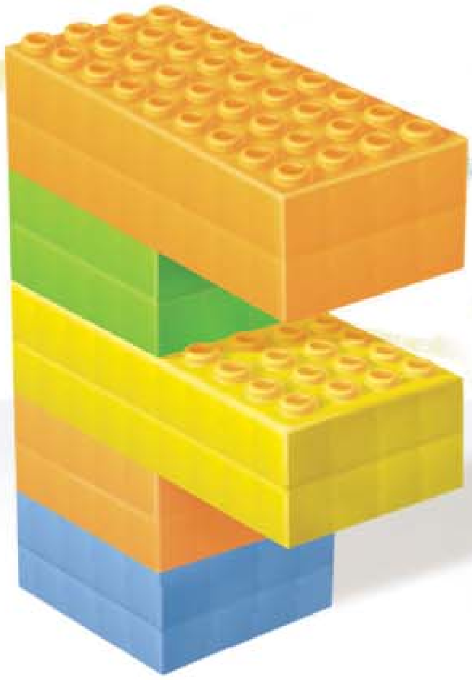
TEST DRIVE UNLIMITED - INFERNAL - SILVERFALL - UEFA CL 2006-2007


CERTIFIED FOR
Windows
Vista™

Ready, Steady, Vista™

Win the race for Vista™ based systems with Foxconn

Powerful and dependable, Foxconn motherboards are the basis for millions of PCs around the world. Now, using the latest components and Foxconn Vista™ Ready motherboards, you can easily build solutions to support the latest operating system from Microsoft®. Visit our website for more information on Vista™ compatible products.





P9657AA-8EKRS2H

- Intel® P965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- 1* PCIe x16
- 6* SATAII, 1* eSATAII, RAID
- 2* IEEE1394a

Supports Intel Core 2 Duo · Supports Intel Core 2 Extreme processor · Windows Vista · FOX ONE Technology™



G9657MA-8EKRS2H

- Intel® G965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- Intel® GMA X3000 graphics with Clear Video Technology
- 4* SATAII, 1* eSATAII, RAID
- 2* IEEE1394a

Supports Intel Core 2 Quad · Supports Intel Core 2 Duo · Supports Intel Core 2 Extreme processor · Windows Vista · FOX ONE Technology™

FOXCONN®

www.foxconn.com

Distributors:

IT Works
Str. Av. Petre Crețu nr. 13,
sector 1 București
Tel: +40-21 529 66 03
Fax: +40-21-529 66 10
www.it-works.ro

ELKO Tech Romania S.A.
Str. Siret nr. 95,
sector 1 București
Tel: +40-21-224 60 94
Fax: +40-21-224 60 97
www.elko.ro

RHS Company S.A.
Str. Plugarilor nr. 10-14,
sector 4 București
Tel:+40-21-331 00 67
Fax:+40-21-331 00 51
www.rhs.ro

System Integrators:

BRINEL
B-dul N. Titulescu nr. 4,
cod 400420 Cluj-Napoca
Tel: +40-264-41 46 10
Fax: +40-264-41 46 10
www.brinel.com

Elsaco Electronic
B-dul Mihai Bravu 500,
București
Tel:+40-21-326 15 50
Fax:+40-21-326 15 20
shop.elsaco.com

ProCA România
Str. Leonida Varnali nr. 13,
sector 3 București
Tel: +40-21-317 20 22
Fax: +40-21-313 02 70
www.proca.ro

XtremPC

ECHIPA

Redacția
Dorian Prodan **redactor-șef**

Ionuț Alexe **secretar general de redacție**

Radu Bozga **șef laborator hardware**
Cristian Moldoveanu **redactor hardware**
Daniel Ion **redactor hardware**
Bogdan Dumitrașcu **redactor hardware**

Dorian Prodan **redactor software**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**

Anda Drăgnuță **redactor jocuri**
Cosmin Aioniță **redactor jocuri**
Adrian Dorobăț **redactor jocuri**

Codrin Coman **editor CD/DVD**
Daniela Nae **corectură**

Concept grafic
Ionuț Alexe **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR
Cristina Savu **director vânzări**
cristina.savu@xtrempc.ro

Alina Piper **distribuție/abonamente**
Eugenia Verșanu **contabilitate**

CONTACT

Redacția
Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4
sector 4, București 040037
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xpc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Informații CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme, Super PC
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Informații hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție
Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: ODS Business Services SRL

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4, sector 4
București 040037
Telefon: 021-331.11.33

Publicație auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2006

Tiraj: 20.000 exemplare

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență FOCUS. Conform cifrelor SNA FOCUS (perioadă de măsurare iulie 2005-iulie 2006), XtremPC are 198.000 de cititori/ediție.

ISSN 1582-2818



Libertate contra securitate

Sir Timothy John Berners-Lee este unanim recunoscut ca fiind părintele World Wide Web, una dintre coloanele de susținere a ceea ce numim astăzi generic Internet. În cursul crizei americane a neutralității Web, care s-a desfășurat în cursul anului trecut, acesta și-a exprimat în mod public dezacordul privind posibila legislație menită să aducă un deloc binevenit control asupra informației. În cadrul unui articol publicat pe blogul personal în iunie 2006, dumnealui a afirmat direct că "atunci când a inventat Internetul nu a cerut acordul nimănui".

Dacă astăzi Internetul a devenit o resursă importantă a planetei, utilizată de sute de milioane de utilizatori în cele mai diverse moduri, acest lucru se datorează numai independenței și libertății acestuia. Lipsa unui zgârie-nori pe care să troneze o firmă luminoasă "Internet Corp." și a unei companii care să îi controleze funcționarea au fost garanția unei evoluții sănătoase și naturale, chiar dacă aceasta încă este afectată de unele boli ale copilăriei. Singurele legi pe care Internetul le-a cunoscut au fost cele ale concurenței și selecției naturale, bineînțeles acesta fiind nevoit să se muleze uneori și pe legislația statelor care au avut nevoie de astfel de ajustări. Iar dacă evenimentele din Statele Unite ne-ar putea da un sentiment de falsă siguranță și autoliniștire (lasă, să fie acolo la ei!), atunci când acestea se petrec aproape de casă, pe proaspătul teritoriu european pe care am călcat nu demult, această liniște tinde să se spulbere rapid.

La începutul lunii martie, un ciudat proiect legislativ a venit din partea Guvernului suedez, acesta urmând să fie analizat de către Parlament. În ipoteza nefericită a aprobării acestui proiect legislativ, National Defence Radio Establishment (FRA), versiunea scandinavă a celebrei agenții nord-americane National Security Agency (NSA), va căpăta puteri care îi vor permite filtrarea și înregistrarea comunicațiilor prin intermediul Internetului și al liniilor telefonice. Aplicații speciale de data-mining vor permite culegerea datelor care vor cuprinde anumite cuvinte-cheie, tot traficul care părăsește sau intră pe teritoriul Suediei urmând să fie tratat astfel.

Scopul acestui demers cu conotații orwelliene este la fel de ridicol ca și atitudinea membrilor Guvernului suedez, care s-au străduit să asigure cetățenii că aceste măsuri vor fi aplicate numai în cazuri precise: protejarea națiunii de amenințările în ascensiune ale terorismului internațional, ale atacurilor cibernetice și ale furnizorilor de arme de distrugere în masă.

Dacă această lege va trece de Parlament, atunci aceasta va permite organizației FRA să intercepteze practic orice mesaj de e-mail, document sau convorbire telefonică suspectă, aceștia neavând însă nevoie de un mandat emis de procurori.

Din fericire însă, Suedia nu conține doar minți înfierbântare de paranoia, ci și apărători ai libertății, în rândurile celor care se opun acestei inițiative numărându-se de la reprezentanții partidelor de stânga și ecologiste până la cei ai serviciului național de securitate, aceștia din urmă neezitând să catalogheze actul ca fiind "total străin de spiritul formei noastre de guvernare". Probabil că cineva ar trebui să le reamintească vajnicilor luptători cu fantomele terorismului de cuvintele lui Benjamin Franklin: "Cei care cedează puțină intimitate pentru a câștiga puțină securitate nu merită niciuna dintre acestea și le vor pierde pe amândouă".

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

Revista apare în următoarele variante:



Ediție fără disc
preț: 5.9 lei



Ediție cu CD
preț: 7.9 lei



Ediție cu DVD
preț: 12.9 lei



Noul tranzistor din graphene

011 O soluţie pentru viitoarele procesoare. Cercetătorii au folosit cel mai subţire material pentru a crea cel mai mic tranzistor din lume, o realizare care ar putea duce la dezvoltarea unui nou tip de procesor ultrarapid.



HIGH-DEFINITION

030 Cu toate ca nu este un subiect nou, standardul High-definition a devenit din ce în ce mai accesibil, atât sub forma televiziunii HD, cât şi a conţinutului multimedia redat de PC.

HARDDISK-URI EXTERNE

042 Unităţile de stocare externe se adresează celor pentru care capacitatea unui pen drive nu este suficientă. De asemenea, deseori sunt folosite ca soluţie de backup pentru datele importante.





CLIENŢI DE E-MAIL

082 Indiferent dacă este de tip POP3, IMAP sau Web, mesageria electronică este unul dintre cele mai utilizate tipuri de servicii Internet.

TORTUGA - TWO TREASURES

112 Un joc cu piraţi în Caraibe. Lejer. De vară.



APRILIE

IT EXPRESS

008 Puncte de vedere
010 IBM creează un nou tranzistor
011 Omul conectat la calculator
011 Noul tranzistor din graphene
012 Imprimanta care utilizează cerneală magnetică
012 Propulsor cu laser fotonic pus în practică
014 Reportaj în România
016 Interviu cu Tech-Daddy Design
018 Technotrend

HARDWARE

022 Ultima oră
028 Hardmail
030 HIGH-DEFINITION
032 Vedere panoramică
042 Harddisk-uri externe
052 Single vs Crossfire
054 Laborator
068 Topuri

SOFTWARE & COMUNICAŢII

072 Ultima oră
074 Muzica online
078 Vista contra Vista
082 Clienţi de e-mail
086 Laborator
088 Microsoft Expression Web
090 HTC P3300

JOCURI

096 Ultima oră
098 Audiţie plăcută
102 BlackSite: Area 51
103 Loki
104 Halo 2
105 Left 4 Dead
106 Command&Conquer 3:
106 Tiberium Wars
108 Teenage Mutant Ninja Turtles
110 Jade Empire: Special Edition
112 Tortuga - Two Treasures
114 Infernal
116 Sam&Max Episode 4:
117 Abe Lincoln Must Die! Silverfall
118 Titan Quest: Immortal Throne
120 Test Drive Unlimited
121 UEFA Champions League 2006-2007
122 Blackview

IT express



Bogdan Dumitraşcu bogdan.dumitrascu@xtrempc.ro

USB - conectivitate la extrem

Gadget-urile pe USB contraatacă - mai multe, mai diverse şi mai inutile ca niciodată.

În ultima perioadă am fost martorii invaziei unei adevărate pleiade de gadget-uri pe USB, a căror utilitate este, dacă îmi e permis să spun, cel puţin îndoielnică. Se pare că denumirea de port universal dată prietenosului conector nu îl face de ruşine, gama de instrumente oferite acoperind practic toate utilitarele atât de indispensabile vieţii sedentare de care au parte unii dintre noi.

Conceput iniţial ca tehnologie complementară pentru Firewire, primele versiuni ale portului USB nu s-au bucurat de succesul sperat. Rata mică de transfer îl făcea mai adecvat perifericelor nepretenţioase, de genul tastaturilor sau al şoriceilor. Firewire, pe de altă parte, era mult mai rapid şi se împăca mai bine cu dispozitive mai mari şi mai complexe, precum harddisk-uri, interfeţe audio şi echipamente video. Evenimentul care a determinat ideea proiectării şi, mai târziu, lansarea versiunii 2.0, cu performanţe mult îmbunătăţite, a fost decizia Apple de a introduce o taxă de proprietate intelectuală de un dolar pentru contribuţia sa la dezvoltarea Firewire. Astăzi, majoritatea pieţei aparţine acestuia, Firewire menţinându-şi totuşi supremaţia în domeniul creaţiei digitale (video şi audio).

După cum spuneam, în ultima vreme popularitatea portului universal a crescut vertiginos, dând naştere unor progenituri care de care mai caraghioase. O simplă căutare cu motorul favorit după expresia "gadget USB" vă va introduce într-o lume nouă, variată a dispozitivelor relativ inutile. Într-adevăr, nu neg existenţa unor dispozitive cu adevărat de folos, precum playerele multimedia, telefoanele, imprimantele, scannerele şi aşa mai departe, care apelează la celebrul port pentru a interacţiona cu calculatorul, însă să fim serioşi - scrumiera pe USB?! Responsabili în cea mai mare parte pentru acest trend sunt nimeni alţii decât prietenii noştri asiatici, care se întrec pe sine cu fiecare nou gadget lansat. Astfel, ne sunt puse la dispoziţie ustensile pentru igiena personală, precum periuţa de dinţi sau aparatul de ras pe USB, ustensile pentru îmbunătăţirea condiţiilor de lucru (tot felul de veioze, aparate de purificare sau umezire a aerului etc.) sau pentru îmbunătăţirea confortului (perna electrică, papucii şi mănuşile pe USB). S-a ajuns până în punctul în care îţi poţi pregăti chiar şi mâncarea fără a te ridica din faţa calculatorului, existând castroane pentru prepararea supei, care apelează la flexibilitatea acestui port. Vrei ceva care să te destindă şi să-ţi distragă atenţia de la muncă? Nicio problemă! Se găsesc o varietate de animăluţe, figurine, roboţei, cutii vorbitoare care să îţi spună glume sau să te încânte cu talentele de soliste cu care au fost înzestrate de producători. Nu reuşeşti să respecţi un deadline? Măcar nu fi singurul! După principiul "să moară şi capra vecinului", te poţi folosi de arsenalul din dotarea propriilor porturi USB pentru a-ţi teroriza colegii. Ai la dispoziţie tancuri, lansatoare de proiectile şi alte arme de "distrugere în casă" pentru a-i împiedica să-şi îndeplinească sarcinile zilnice. Toate aceste gadget-uri sunt haioase, ce-i drept, dar sunt ele cu adevărat utile? Merită să arunci banii pe un lucru care nu face nimic altceva decât să-ţi confirme dependenţa tot mai acută de calculator? Pentru unii producători asiatici, precum Brando, unul dintre cei mai prolifici şi totodată preferatul meu, acestea reprezintă principala sursă de venit şi bineînţeles că te vor îndemna să continui. Însă acest îndemn trebuie analizat cu atenţie sporită.

Ca vajnic utilizator de PC, şi eu mă încadrez printre victimele hrăpăreţului port USB. În momentul achiziţiei calculatorului actual eram oarecum curios cum îmi voi pune la treabă toate cele şase porturi de pe placa de bază. Doi ani şi jumătate mai târziu, pot să afirm că acestea nu îmi mai ajung. Pătrunderea acestei tehnologii în mai toate electronicele noi, playere multimedia, console de jocuri, telefoane, camere video digitale, garantează interconectabilitatea universală între acestea. Putem deci afirma că portul USB a atins apogeul, îndeplinind cu succes scopul pentru care a fost conceput.

Puncte de vedere 008
În contact cu cititorii

Competiţie între giganţi 010
IBM creează un nou tranzistor

Metode de răcire inedite 010
Supremaţia ventilatoarelor, ameninţată

Mouse-ul... uman 011
Omul conectat la calculator

O soluţie pentru viitoarele procesoare 011
Noul tranzistor din graphene

Imprimanta coloidală 012
Un cercetător a creat o nouă imprimantă care utilizează cerneală magnetică

BAE Institute 012
Propulsor cu laser fotonic pus în practică



Reportaj în România 014
Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Interviu 016
În dialog cu Tech-Daddy Design

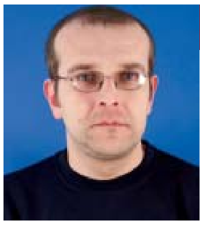
Tehnotrend 018
Tendinţe în lumea tehnologiei




SKIN
Furnizorul tău de memorii rapide
A-DATA
GeIL
Lexar
A-DATA
Memorii DDR2
Memorii DDR
Memorii SO-DIMM
Carduri de memorie
Stickuri USB
Soluțiile de stocare personala A-DATA vin in intampinarea nevoilor dvs. de spațiu cu capacitați impresionante disponibile la viteze care nu te lasa sa aștepți.
GeIL
Memorii DDR2
Memorii DDR
Memorii SO-DIMM
Stickuri USB
Seria de memorii DDR2 Geil Ultra, cu radiatoarele lor de un orange viu, atrag admirația prietenilor! Ieșiți in evidența cu performanțele lor excelente in jocuri, dominați campul de lupta!
Lexar
Carduri de memorie
Stickuri USB
Lexar
Memory Stick PRO Duo
1GB
Produsele Lexar, de o calitate fara compromis iți stocheaza și transporta datele cu eleganța și stil.
Str Aleksandr Puskin 18, Bucuresti 1, 011996, T 021-316.82.00
M 0724.237.323 F 021-316.81.94 @ skin@skin.ro W www.skin.ro

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



Dorian Prodan
redactor-şef

LIBERTATE CONTRA SECURITATE

Din nefericire pentru orice cetăţean conştient care îşi cunoaşte drepturile şi care le respectă pe cele ale semenilor săi, evenimentele înfăţişate în cadrul editorialului din acest număr nu sunt singulare. Astfel de iniţiative mai mult decât discutabile au mai existat şi în alte state. Iar din nefericire, isteria antiteroristă apărută după evenimentele din 11 septembrie 2001 va ma genera astfel de probleme. Mai mult decât atât, există situaţii în care invocarea acestei securităţi lasă doar impresia căutării unui mijloc de control mai eficient. Locul unde se termină interesul pentru securitatea propriei naţiuni şi unde începe abuzul împotriva cetăţenilor este o limită dificil de trasat şi uşor de depăşit.

Aşteptăm pe adresa redactia@xtrempc.ro părerile cititorilor pe marginea acestor evenimente, cele mai interesante şi pertinente opinii urmând să fie înfăţişate şi dezbătute în cadrul rubricii "Puncte de vedere"

>>>O scrisoare pierdută>>>

De la: Marian Gabriel Gutu
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Iată că am cumpărat şi eu revista pe luna februarie. În primul rând, vreau să vă informez că în trecut nu pierdeam niciun număr din XPC (asta se întâmpla pe la numerele 40-50). Situaţia s-a schimbat, orientându-mă spre alte reviste de gen. Revenind pentru puţin timp la vechea mea revistă favorită, m-am gândit să vin cu câteva cuvinte:

1. Apreciez apariţia variantei "fără disc", fiind tocmai cea pe care am cumpărat-o, întrucât, materialele de pe CD/DVD, fiind gratuite, le pot lua de pe Internet. Am auzit zvonuri cum că aţi vrea să desfiinţaţi varianta cu CD - deşi unii sunt de acord, nu mi se pare o idee bună, deoarece în România sunt încă destui utilizatori de PC care nu deţin o unitate DVD (cred că cel puţin 30%).
2. Privitor la text, am găsit vreo 10-20 de greşeli gramaticale ori de exprimare în revistă - puţină atenţie corectorului :).
3. Editorialul despre OLPC este de-a dreptul impresionant şi aş vrea să aflu şi deznodământul într-un număr viitor.
4. Unii utilizatori au dreptate când spun că este prea mult hardware în revistă şi am observat dispariţia unor rubrici foarte importante: Xtrem Xplorer. De ce? Şi încă ceva - pe copertă scrie "hardware - software - internet - jocuri". Internet? N-am găsit o boabă şi este un subiect despre care se pot scrie romane.
5. Aşa cum susţinea cineva, hârtia este de o calitate foarte bună - poate cea mai bună de pe piaţa românească (de reviste la un preţ relativ scăzut). Singura problemă e că pe copertă rămân amprentele, ca să zic aşa...
6. Articole deosebite din numărul 84: Windows Vista, Office 2007. Articole urâte: Titlurile anului 2007 (jocuri - cred că vechii redactori de aici îşi făceau treaba mai bine). Articole fără sens: Direct Connect - aplicaţiile acestea fiind gratuite, pot să descarc şi eu sursa, schimb titlul şi iată DC++ 6.000, cel mai bun client Direct Connect (nu zic că nu or fi şi program bune, însă unele sunt identice cu DC++ sau cu alte variante... Oricum, cei mai mulţi oameni tot DC++ sau oDC vor folosi (eu am StrongDC++).
7. Cam puţine ştiri la software şi la jocuri.

Dorian Prodan: **Îmi pare rău că v-aţi depărtat de XtremPC, sper ca noua echipă de redactori să vă readucă plăcerea de a citi.**

1. După cum deja am spus, capacitatea unui disc CD este din ce în ce mai mică pentru standardele actuale ale producătorilor de jocuri şi aplicaţii. În afara unor drivere şi aplicaţii de mici dimensiuni nu prea mai există conţinut îndeajuns de mic pentru a putea fi înghesuit în doar 700MB. Cât despre lipsa unităţilor DVD, permiteţi-mi să nu fiu de acord cu dumneavoastră. Unităţile CD-ROM au dispărut din oferte, iar unităţile CD-RW se găsesc din ce în ce mai greu, la ora actuală unităţile DVD-RW, şi în cel mai rău caz DVD-ROM, având preţuri accesibile. Din păcate, mediul CD se apropie încet, dar sigur de sfârşitul vieţii, trebuie să ne adaptăm schimbărilor. La urma urmei, deja avem pe piaţă unităţi Blu-ray.

2. Greşelile apărute în cadrul revistei sunt într-adevăr greu de scuzat, vina fiind atât a colectivului redacţional cât şi a corectorului. Vom încerca să nu le mai producem în viitor astfel de neplăceri cititorilor noştri.

3. După demarajul într-o lumină sumbră, se părea că se poate zări puţină lumină. Cu puţin timp înainte de închiderea ediţiei, premierul Tăriceanu şi-a exprimat în mod public suportul pentru această iniţiativă. Conform estimărilor oficiale, există aproximativ 1.2 milioane de copii în mediul preuniversitar care provin din familii cu venituri reduse şi care ar putea beneficia de controversatul calculator. Proiectul deputatului liberal Ioan Ghişe a fost dezbătut în cadrul Comisiei de învăţământ a Camerei Deputaţilor, din nefericire evenimentele mergând aproape sigur către autoexcluderea

"După certurile şi problemele care au fost în cadrul redacţiei, se părea că aţi pierdut în lupta cu concurenţa, dar m-am înşelat.
În sfârşit, numărul 85 este unul care degajă maturitate şi seriozitate".

io23sif, pe forum

INTRĂ ÎN CONTACT!

redactia@xtrempc.ro
dorian.prodan@xtrempc.ro

www.xpc.ro/forum

021-331.11.33
021-331.11.35

Cei mai activi forumişti în ultima lună:

Conrad_QS
Headhunt
Il_Dotore
SoboLAN
Elessar

României lista clienţilor OLPC din motive mai mult decât discutabile.
4. În ultima perioadă rubrica Software a crescut atât în dimensiune, cât şi în diversitate, astfel încât putem considera că imaginea de ansamblu este una echilibrată. Rubrica Xtrem Xplorer a dispărut deoarece interesul exprimat de cititori pentru ea era din ce în ce mai mic. Mai mult, în ultimele numere au fost destul de multe articole şi teste care au acoperit servicii şi produse Web, astfel încât să putem justifica subtitlul de pe copertă. De altfel, chiar şi acest număr cuprinde un articol consistent despre domeniul online.
5. Calitatea hârtiei şi cea a tiparului au fost dintotdeauna două aspecte importante pentru revistă. Chiar dacă nu ambalajul este baza calităţii, acesta are un rol important în crearea unui impact vizual puternic. Din nefericire, cred că sunteţi singurul cititor care a avut astfel de probleme cu coperta deoarece nu am primit reclamaţii de genul acesta.
6. Fiecare redactor are un stil aparte, diferenţa dintre doi redactori fiind vizibilă fără a exista o diferenţă reală de calitate între articolele scrise. Chiar dacă stilul unuia nu este pe placul unui cititor, asta nu înseamnă că alţi cititori nu apreciază acel stil. Articolul "Titlurile anului 2007" este doar o trecere în revistă a celor mai importante jocuri care urmează să apară, nefiind nici măcar un top şi bazându-se doar pe informaţii preliminare. Trecând la partea a doua a întrebării, trebuie menţionat faptul că testul de clienţi Direct Connect a pus în evidenţă diferenţele mari între aplicaţii bazate practic pe acelaşi cod-sursă, cel al DC++. Deci simpla descărcare a codului-sursă, schimbarea icoanelor şi a denumirii produsului nu sunt suficiente pentru crearea unui nou client DC competitiv. Fiecare dezvoltator încearcă să implementeze noi facilităţi, să le şlefuiască pe cele deja existente sau să optimizeze performanţa aplicaţiei, aceste dfierenţe subtile fiind pe deplin vizibile în cadrul tabelului final.
7. Ştirile la jocuri şi software sunt în număr mai mic deoarece se încearcă acoperirea subiectelor care prezintă un grad mare de interes. Din cauza intervalului destul de mare dintre finalizarea revistei şi apariţia efectivă pe piaţă, ştirile banale care să anunţe apariţia unor produse ar fi perimate din start, ocupând inutil un spaţiu preţios care poate fi dedicat unor articole mult mai interesante. În consecinţă, redactorii aleg în general tendinţe, evenimente deosebite ce merită amintite sau care ar putea scăpa neobservate.

CU OCHII PE FORUM!

Elessar: De ce aţi pus conferinţa lui Bill Gates pe DVD? 450MB irosiţi când puteaţi să mai puneţi drivere, programe utile (freeware/shareware) sau orice altceva... Pentru mine unul chestia asta e complet inutilă (să mă exprim totuşi elegant).

Dorian Prodan: **Vizita unuia dintre cei mai importanţi oameni ai lumii IT contemporane nu este un eveniment obişnuit, de aceea am considerat că "imortalizarea" acestei conferinţe pe DVD ar fi un lucru util. Mai ales că aplicaţiile pe care acest fişier video le-a înlocuit puteau aştepta până luna viitoare.**

SoboLAN: Toate editorialele mi-au plăcut, au fost foarte bine scrise. În special cele de la software şi jocuri au avut teme foarte interesante. O mică paranteză: Şi eu mă confruntam cu miile de ştiri aflate în cele 88 de fluxuri din clientul RSS. Pur şi simplu îmi apăreau sute de ştiri pe zi şi chiar nu făceam faţă. Astfel, erau multe pe care chiar nu le accesam, ca să nu mai vorbim de a le citi. Astfel, lista celor necitite a ajuns în doar o săptămână la 5600. Şi am zis: "Până aici!". M-am apucat şi am şters toate feed-urile care nu prezentau un real interes. Astfel, din 88 au rămas doar 35, iar numărul lor e în continuă scădere. S-a simţit o îmbunătăţire enormă, de acum încolo îmi este mult mai uşor de gestionat informaţiile care vin prin placa de reţea. Deci problema ridicată în respectivul editorial este una reala şi gravă, dar care, cu ajutorul unei fărâme de hotărâre, se poate rezolva. Şi, dacă nu se rezolvă astfel, măcar se ameliorează simţitor. Rubrica Puncte de vedere s-a înjumătăţit. Iar motivul prezentat acolo nu mi se pare a fi unul prea bine fundamentat. V-am mai spus: atâta vreme cât topicul dedicat fiecărui număr XtremPC depăşeşte de cele mai multe ori 2 pagini (100 de posturi), nu văd cum voi consideraţi că doar 5 posturi de acolo sunt interesante.

Dorian Prodan: **Tot este bine că este cineva de acord cu mine, de acum suntem doi. Dincolo de glumă, problema abuzului de noutăţi o văd zilnic, multe persoane plângându-se de timpul pierdut pentru a rămâne la curent cu noutăţile, deşi calitatea şi utilitatea acestora sunt de multe ori cel puţin discutabile. Nu am studii în domeniul psihologiei, dar cred că pot afirma fără a greşi prea mult că uneori este o adevărată dependenţă. Este plăcut să te consideri un individ informat, dar trebuie să menţii sub control această tendinţă de a devora orice fel de informaţie. Există lucruri mai utile şi mai interesante de făcut... Trecând însă la partea a doua a interpelării, constatăm că şi consensul dispare. Este adevărat că numărul de posturi din cadrul topicurilor aferente fiecărui număr este mare, dar din acestea trebuie eliminate întrebările care se adresează exclusiv rubricii hardware (ce se depărtează de caracterul general al prezentei), întrebările redundante, cele exclusiv laudative şi bineînţeles cele cu sămânţă de scandal. După această filtrare veţi constata că numărul lor nu mai este atât de mare.**

Widsith the Wanderer: ...Deosebit de bun articolul despre interfaţa grafică, nu imi imaginam că ceva atât de banal şi uzual este atât de complicat şi rezultat al unei asemenea evoluţii. De asemenea, mă aşteptam să testaţi la rubrica comunicaţii un W880 sau un N73, cred că ar fi fost mai interesante decât acel PDA.

Dorian Prodan: **Din păcate, spaţiul redus al rubricii Software a împiedicat înfăţişarea mai amănunţită a evoluţiei unui lucru pe care îl utilizăm zilnic fără să-l observăm. Chiar dacă interfaţa grafică pare o banalitate, aceasta a însemnat o luptă pentru standarde, ergonomie şi design care a durat zeci de ani pentru a ajunge în forma pe care o vedem astăzi. Mai mult decât atât, limitările actuale ale interfeţelor bazate pe şablonul Palo Alto vor fi depăşite în viitor, printre primele produse care afirmă că vor aduce ceva nemaivăzut numărându-se şi viitorul Windows Vienna şi a sa interfaţă denumită Vibe, care va elimina cunoscutul buton Start şi clasicul Taskbar, promiţând o experienţă cu totul nouă. Rubrica de comunicaţii cuprinde doar prezentări de terminale inteligente, foarte rar fiind incluse şi altfel de terminale. Din nefericire, modelul W880 de la Sony Ericsson nu este un smartphone, iar noul model N73 Music Edition de la Nokia nu este încă disponibil în România, versiunea simplă N73 fiind prea veche pentru a mai putea fi inclusă în cadrul unui test.**

Lazarus: D-le Prodan, iţi admir tenacitatea de care dai dovadă când este vorba să aperi cauze nobile, vezi editorialul din nr. 84 cel cu OLPC-urile, feedback-ul primit de pe forum dându-ţi posibilitatea de a mai "puncta" pe subiect şi în nr. 85! În final recunosc că aşa cum banii contribuabililor se risipesc şi pe masinile de lux, laptopurile performante, salariile parlamentarilor etc., ce mai contează câteva milioane de euro date pe nişte amărâte de "făcături de laptop" când ele sunt destinate pentru, citez cu aproximaţie, "introducerea în era IT a populaţiei paupere din România", deşi numai Dumnezeu ştie care sunt nevoile românului de rând!

Dorian Prodan: **Trebuie să recunosc că există anumite probleme care sunt tratate cu indiferenţă şi dispreţ, deşi ar merita o soartă mai bună, reprezentând o soluţie pentru anumite probleme actuale ale României. Iar atunci când această problemă priveşte domeniul IT, mi se pare normal să iau o poziţie. OLPC este unul dintre aceste cazuri. Modul în care am încercat să tratez pe scurt această problemă este cu atât mai hotărât cu cât o prea mare parte a presei a avut doar poziţii de ridiculizare a iniţiativei OLPC, deşi autoritatea acestor jurnalişti în domeniul IT este cel mult mediocră. Mă bucur sincer că v-aţi schimbat puţin atitudinea faţă de cea avută în cursul discuţiei trecute. Din păcate, la ora închiderii ediţiei se pare că simpatizanţii OLPC au pierdut lupta cu ignoranţa şi mentalităţile învechite. Comisia de învăţământ a Camerei Deputaţilor a respins proiectul în ciuda recomandărilor pozitive guvernamentale, şansele de reuşită ale acestei inţiative diminuându-se semnificativ, motivaţia actului fiind aceea a imposibilităţii asumării unor riscuri financiare.**

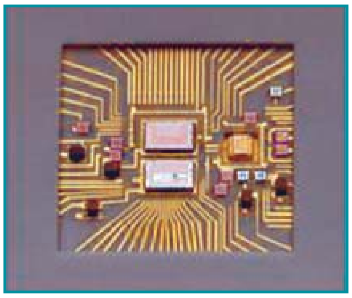
Competiţie între giganţi

IBM creează un nou tranzistor

IBM a făcut încă un pas în lupta cu Intel pentru dezvoltarea de chip-uri mai mici şi mai rapide prin crearea de tranzistori din combinaţii rare de metale.

Intel a reacţionat prin anunţarea unei investiţii de un miliard şi jumătate de dolari în scopul construirii unei fabrici în New Mexico, capabilă de producerea de chip-uri pe tehnologia de 45nm. Ca referinţă, această tehnologie permite înghesuirea a 30.000 de tranzistori pe vârful unui ac sau 400 pe suprafaţa unei globule roşii.

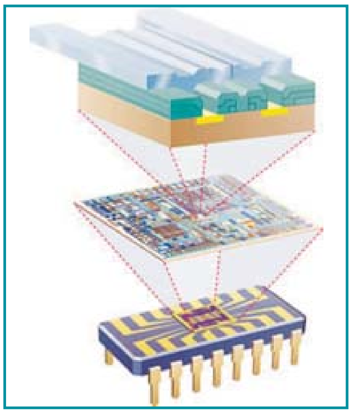
Ambele companii anunţaseră în ianuarie că au descoperit materialele speciale de care este nevoie pentru a construi tranzistori "high-k metal gate". Aceste materiale sunt insulatori mult mai buni decât dioxidul de siliciu standard, fapt deosebit de important pentru producătorii care se luptă să poziţioneze tot mai mulţi tranzistori pe fiecare microprocesor; acest lucru devine din ce în ce mai dificil din cauza scurgerii de curent cauzate de împachetarea foarte strânsă a firelor, făcându-le fierbinţi şi ineficiente.



Până acum, niciuna dintre companii nu a anunţat ingredientele noii combinaţii. Însă cercetătorii IBM au declarat că s-au folosit de puterea supercalculatorului Blue Gene pentru a modela 50 de combinaţii de dioxid de hafniu şi siliciu standard. Compania plănuieşte producţia de chip-uri folosind noul material începând cu anul următor. Deşi noua tehnologie arăta bine în teorie, inginerii au creat simulări ale mai multor combinaţii pentru a evita surprizele neplăcute în momentul trecerii la producţia în masă.

Echipa de cercetători s-a folosit de algoritmi inediţi şi de un supercalculator Blue Gene cu 4096 de procesoare pentru a calcula numerele necesare. Programul a necesitat câte cinci zile pentru fiecare simulare în parte, modelând interacţiunea între diferitele particule pentru cei 600 de atomi din fiecare model. Dacă ar fi fost folosit un notebook uzual, această sarcină ar fi durat 700 de ani.

În ciuda progreselor înregistrate de IBM, Intel insistă că va fi primul care va lansa astfel de chip-uri, numite "Penryn", ce folosesc propria versiune de tranzistor "high-k metal gate". Gigantul plănuieşte integrarea noii tehnologii în următoarea generaţie a familiilor de procesoare Core2Duo, Core2Quad şi Xeon, programate pentru anul în curs. Deşi



fabrica din New Mexico va începe producţia abia în a doua jumătate a anului 2008, alte fabrici vor începe mult mai devreme. Compania a rulat deja mai multe sisteme de operare şi aplicaţii pe mostre de Penryn.

Împreună, aceste descoperiri marchează cel mai mare progres în dezvoltarea tranzistorului din ultimii 40 de ani.

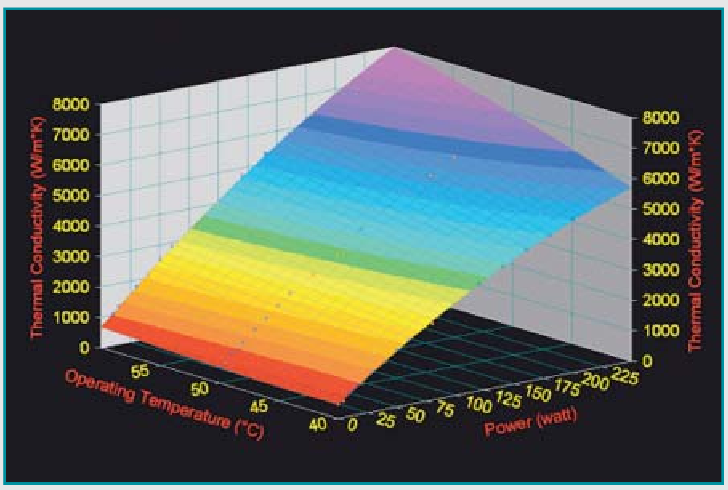
Metode de răcire inedite

Supremaţia ventilatoarelor, ameninţată

O firmă de cercetare şi dezvoltare în domeniul soluţiilor de răcire pentru industria de electronice a anunţat un nou material care ar putea elimina nevoia folosirii de ventilatoare.

Novel Concepts Inc. a dezvoltat un material foarte subţire, capabil de a disipa căldura mai bine decât multe dintre ventilatoarele actuale. IsoSkin are doar 500 microni şi ar putea înlocui în viitor materialul exterior al electronicelor portabile, eliminând nevoia folosirii de heat sink-uri sau ventilatoare. Conform companiei, IsoSkin disipă căldura de 20 de ori mai eficient decât cuprul.

O altă utilitate ar mai putea fi aceea de a îmbunătăţi sau complementa performanţa heat sink-urilor, prin reducerea probabilităţii de supraîncălzire şi topire a semiconductorilor din microprocesoare. "Viteza celui mai performant calculator vândut la ora actuală este limitată de temperatura microprocesorului", a observat Daniel Thomas, chief technology officer al Novel Concepts. "Dacă producătorii ar fi folosit materiale ca IsoSkin, am fi avut la dispoziţie calculatoare mult mai rapide", a continuat acesta. Thomas a mai remarcat că la ora actuală din ce în ce mai multe notebook-uri optează pentru carcase metalice. Deşi deocamdată aceasta se întâmplă din motive pur estetice, suprafeţele mari de care dispun ar putea fi folosite în viitor pentru disiparea uniformă a căldurii.



În esenţă, tehnologia foloseşte ceea ce este cunoscut sub numele de capilar plan. Capilarul plan furnizează cantitatea de lichid necesară (de obicei apă) pentru a se descurca cu până la câteva sute de waţi pe centimetru pătrat. IsoSkin este proiectat pentru transportul de lichid, care acţionează atât ca mediu de transport, cât şi ca structură de transfer al căldurii. "IsoSkin este alcătuit de fapt din două foi subţiri cu spaţiu între ele; o foaie plată, dar găurită", a afirmat Thomas. "Gândiţi aşa: dacă lăsaţi o oală cu apă la fiert toată ziua, vaporii vor începe să se condenseze pe cea mai apropiată fereastră. În vid, vaporii se pot deplasa cu viteză sonică, deoarece nu există nimic care să-i încetinească. Aşa funcţionează şi tehnologia noastră: vaporii se vor repezi către cele mai apropiate găuri, condensându-se instantaneu."

Având un preţ de producţie de câţiva cenţi pe centimetru pătrat, IsoSkin se află deja în teste la diverse companii de electronice şi de microprocesoare.

Mouse-ul... uman

Omul conectat la calculator

O interfaţă care să urmărească mişcările ochiului uman ar putea deveni o metodă alternativă pentru utilizatorii de calculator.

Un cercetător de la Stanford a creat o alternativă a mouse-ului actual. Aceasta permite utilizatorului să deschidă link-uri, să selecteze text şi să facă scroll printr-o simplă privire asupra ecranului şi apăsarea unei taste de pe tastatură. Prin utilizarea unui echipament alcătuit dintr-un ecran special, o cameră High-Definition şi lumină infraroşu, Manu Kumar, un student doctorand care lucrează cu profesorul în ştiinţele calculatorului Terry Winograd, a dezvoltat o nouă interfaţă uşor de operat.

"Tehnologia Eye-tracking a fost dezvoltată pentru utilizatorii cu handicapuri, a explicat Kumar, dar prin munca pe care o depunem, încercăm să o aducem la un stadiu în care să poată fi utilizată şi de utilizatorii normali." Conform lui Kumar, utilizatorii de calculator tind către un standard din ce în ce mai mare în ceea ce priveşte interfeţele uşor de folosit. La baza tehnologiei, stă o aplicaţie software denumită EyePoint, care lucrează împreună cu ansamblul hardware. Aplicaţia foloseşte o abordare care necesită ca persoana să privească la un link, spre exemplu, şi să ţină apăsată o tastă de pe tastatură.

Abordarea lui Kumar ar putea da un nou înţeles tehnologiei Eye-tracking. Astfel, în loc ca persoana să privească la un obiect de pe ecranul calculatorului şi să clipească pentru a-l selecta, el a implicat şi mâna utilizatorului, ceea ce face ca interacţiunea să fie mai naturală. Tehnologia a debutat la începutul



secolului al XX-lea când, folosind un film fotografic, cercetătorii imortalizau lumina reflectată în ochii subiecţilor şi foloseau informaţia pentru a studia cum citesc şi cum privesc oamenii la fotografii. Tehnologia de azi, în schimb, implică o cameră de rezoluţie mare şi o serie de diode care să emită în infraroşu. Tot acest echipament hardware este implementat în baza unor monitoare foarte costisitoare, cel folosit de Kumar având un preţ de 25000USD. Camera surprinde mişcarea pupilei şi reflexia luminii, care este folosită ca punct de referinţă deoarece aceasta rămâne nemişcată.

Cu toate acestea, tehnologia nu este perfectă deoarece ochiul nu este foarte stabil. Chiar şi când persoana priveşte fix într-un punct pupila tremură. Pentru a rezolva problema, Kumar a scris un algoritm prin care calculatorul atenuează acest tremurat în timp real. Restul cercetărilor implică studierea modului în care oamenii privesc la ecran şi găsirea unei metode de a construi o interfaţă care să nu supraîncarce canalul vizual.

O soluţie pentru viitoarele procesoare

Noul tranzistor din graphene

Cercetătorii au folosit cel mai subţire material pentru a crea cel mai mic tranzistor din lume, o realizare care ar putea duce la dezvoltarea unui nou tip de procesor ultrarapid.

Cursa pentru procesoare mai rapide şi mai puternice i-a silit pe producători să mărească numărul de componente al chip-urilor la fiecare generaţie nouă. Aceasta a dus la dublarea numărului de tranzistori şi a puterii din aproape doi în doi ani, fapt cunoscut sub numele de Legea lui Moore. În ultimii ani însă acest ritm a scăzut semnificativ, iar miniaturizarea componentelor electronice va reprezenta cea mai importantă provocare pentru următoarele decenii.



Profesorul Andre Geim şi dr. Kostya Novoselov de la Facultatea de Fizică şi Astronomie a Universităţii din Manchester au făcut publice detalii despre nişte tranzistori creaţi care au grosimea unui atom şi lăţimea mai mică decât cea a 50 de atomi. Totul a început în urmă cu doi ani, când profesorul Andre Geim şi colegii săi au descoperit o nouă clasă de materiale formate din plane de grosimea unui atom extrase din cristale neprelucrate. Aceste materiale au intrat repede în atenţia fizicienilor, iar dintre ele cel care s-a remarcat a fost graphene-ul.

Acesta este o reţea plană de atomi de carbon. Ochiurile reţelei au formă hexagonală. Graphene-ul se obţine prin exfolierea mecanică a grafitului cristalizat. Nanotuburile din carbon pot fi considerate cilindri din graphene.

În urma studiul proprietăţilor electrice ale graphene-ului s-a remarcat o mobilitate semnificativă a electronilor. Aceasta i-a făcut pe cercetători să se gândească la folosirea sa pentru crearea unor subansambluri ale circuitelor integrate. Din păcate, tranzistorii iniţiali nu erau fiabili, având scurgeri mari de electroni. Echipa de cercetători din Manchester a găsit o rezolvare elegantă pentru această problemă. S-a demonstrat că graphene-ul este foarte stabil şi conductiv atunci când este secţionat în fâşii late de câţiva nanometri. Alte materiale, inclusiv siliconul, se oxidează, se descompun sau devin instabile în condiţii similare.

Cu toate că nu există momentan tehnologia necesară pentru secţionarea materialelor cu precizie nanometrică, aceasta se pare că va fi o preocupare pentru viitor. După cum s-a făcut trecerea la un moment dat de la scara milimetrică la cea micrometrică, ne putem aştepta ca în următorii zeci de ani să asistăm la trecerea la scara de producţie nanometrică. Cât despre circuitele cu tranzistori din graphene, profesorul Geim estimează că nu vor fi disponibile până în 2025.

Imprimanta coloidală

Un cercetător a creat o nouă imprimantă care utilizează cerneală magnetică

Cu ajutorul unei raze laser care manipulează particulele magnetice, Lars Helseth, cercetător la Universitatea Tehnologică din Singapore, a construit o imprimantă coloidală foarte precisă.

"Din câte ştiu eu, aceasta este prima imprimantă care se bazează pe coloizi manipulaţi de o undă laser", a declarat Helseth. Ghidându-se după experimentele efectuate de Arthur Ashkin în anii '70 şi '80, cercetătorul a creat imprimanta coloidală, care se bazează pe o combinaţie de forţe optice şi particule paramagnetice. Echipamentul foloseşte o rază laser de culoare verde cu lungime de undă de 532nm care transportă particule de polistiren paramagnetic (coloizi) de la un rezervor către un substrat de sticlă ce îndeplineşte anumite funcţii. Comportamentul paramagnetic este transmis particulelor de un oxid de fier. Substratul de sticlă este încărcat negativ, astfel încât particulele, care au acelaşi tip de încărcare, nu se vor ataşa de acesta. Utilizând lentilele unui obiectiv de microscop, Helseth a creat un punct focal de aproximativ 30um. Cu ajutorul acestui punct luminos şi cu un consum de 30mW, laserul poate transporta o singură particulă până pe substrat. Odată ajunsă în vecinătatea substratului, particula trebuie ataşată acestuia. Pentru acest lucru, omul de ştiinţă a conceput două metode. În prima, se aplică un strat nanometric de substanţe chimice încărcate pozitiv pe substratul superior al sticlei. Raza laser ghidează particulele pentru a forma tiparul dorit, însă există o limitare impusă de diametrul acesteia. În a doua metodă, Helseth aplică un model magnetic subţire substratului superior al sticlei. Când particulele se apropie la o distanţă mai mică de 8um de substrat, ele sunt atrase de modelul magnetic ataşat cu o acurateţe de 200nm.

Viteza de listare a primului model de imprimantă coloidală construită era dezamăgitor de mică - 1um/s (sau câteva minute pentru o pagină). Conform lui Helseth, viteza este limitată de viteza cu care sunt transportaţi coloizii, precum şi de distanţa pe care o parcurg aceştia. În teorie, viteza imprimantei poate fi îmbunătăţită prin înlocuirea laserului cu unul mai puternic.

Deşi viteza imprimantei lui Helseth este mult



mai mică decât în cazul imprimantelor actuale, trebuie să ţinem cont că este prima imprimantă coloidală care foloseşte forţe optice. Mai mult, prototipul oferă o rezoluţie mare şi se adresează unui segment de nişă pentru care imprimantele comerciale sunt inutilizabile. Astfel, echipamentul construit de Helseth poate fi folosit pentru a tipări modele chimice şi biomoleculare.

BAE Institute

Propulsor cu laser fotonic pus în practică

De la Einstein încoace, oamenii de ştiinţă au visat la rachete propulsate cu laser care să poată călători cu viteze superluminice.

La sfârşitul anului 2006, Dr. Young Bae a pus în practică primul propulsor cu laser fotonic. Această tehnologie a fost dezvoltată cu un buget foarte limitat şi a demonstrat că puterea maximă de propulsie a unui foton este de 35µN, aproape suficientă pentru o serie de viitoare misiuni în spaţiu. Propulsorul a fost construit şi monitorizat cu aparatură de laborator la BAE Institute din sudul statului California. Un laser de mărimea unei mingi de tenis a generat o propulsie fotonică echivalentă cu cea generată de lasere industriale sau militare mult mai mari. Explicaţia pentru acest fapt a fost factorul de amplificare de 3000:1.

Fotonii au fost consideraţi pentru mult timp incapabili de a produce o forţă de propulsie deoarece nu au masă şi nici sarcină electrică. Sistemul pus la punct de doctorul Bae a depăşit această ineficienţă prin accelerarea fotonilor între două oglinzi. Folosind un laser fotonic şi un dispozitiv sofisticat de amplificare a fasciculului luminos, s-a demonstrat că energia fotonică poate genera o propulsie amplificată între două nave spaţiale.

Printre posibilele aplicaţii ale tehnologiei se numără şi accelerarea unei nave spaţiale la viteze apropiate de cea a luminii. Ca o aplicaţie imediată a fost propusă Photon Tether Formation Flight, o tehnică de



controlare a zborurilor în formaţie cu precizie nanometrică. Implementarea sa poate ajuta la crearea unor telescoape de mari dimensiuni şi a altor sisteme de monitorizare a Pământului sau a spaţiului. În comparaţie cu sistemele actuale de zbor în formaţie, în mod special sistemul Proba-3 dezvoltat de Agenţia Spaţială Europeană (ESA), cel propus de dr. Bae promite o precizie de 100.000 de ori mai mare.

Unul dintre participanţii la demonstraţia publică a propulsorului cu laser fotonic, dr. Franklin Mead, inginer aerospaţial şi cercetător la Air Force Research Laboratory, a declarat că măsurătorile au fost senzaţionale şi în premieră mondială pentru domeniul respectiv. În urma demonstraţiei s-a ajuns la concluzia că o gamă largă de configuraţii NASA de zbor în formaţie se pot încadra în bugetele actuale.

Proiectul condus de dr. Bae este în momentul de faţă sponsorizat printr-un grant de nivel 2 de la NASA Institute for Advanced Concepts, grant care se acordă pentru cele mai prestigioase şi revoluţionare idei legate de misiunile spaţiale.

Am putea să amintim un alt experiment prin care o rachetă de mici dimensiuni a fost lansată cu ajutorul unei raze laser. Creată de Lightcraft Technologies şi cântărind 51g, racheta a fost lansată la o înălţime de 71m cu ajutorul unui laser militar de 10KW. Mecanismul de propulsie se bazează suprafaţa inferioară a dispozitivului spre care este îndreptată raza laser. Această suprafaţă are o formă parabolică şi este acoperită cu un material reflectorizant cu proprietăţi speciale. Perfecţionarea tehnologiei ar putea duce la scăderea dramatică a costurilor specifice lansării unui microsatelit pe orbită.

ASRock

The First & Most Premium Logos in Windows® Vista™

Worldwide First MB with Windows® Vista™ Premium Logo
ConRoeXFire-eSATA2 , ConRoe945PL-GLAN

Worldwide First Embedded MB with Windows® Vista™ Premium Logo
ConRoe945G-DVI , 775i945GZ



Worldwide First AM2 MB with Windows® Vista™ Premium Logo
ALiveXFire-eSATA2 , ALiveSATA2-GLAN , ALiveNF6G-DVI , AM2NF6G-VSTA

Worldwide First K8-754 MB with Windows® Vista™ Basic Logo
K8NF6G-VSTA

ASRock MBs with Windows® Vista™ Logo

Models	Windows® Vista™ Premium Logo	Windows® Vista™ Basic Logo
ConRoeXFire-eSATA2	1213216	
ConRoe945PL-GLAN	1217195	
ConRoe945G-DVI	1215477	
775i945GZ	1215512	
775XFire-VSTA	1221159	
ALiveXFire-eSATA2	1218593	
ALiveSATA2-GLAN	1217194	
ALiveNF6G-DVI	1217526	
ALiveNF6G-VSTA	1232294	
AM2NF6G-VSTA	1217525	
AM2NF3-VSTA	1217773	
939NF6G-VSTA	1225494	
K8NF6G-VSTA		1217524

Which Audio Codec provides Windows® Vista™ Logo?

Windows® Vista Version	Windows® Vista™ Premium Logo	Windows® Vista™ Basic Logo	Cannot pass Windows® Vista™ Logo		
Audio Codec Models	ALC888	ALC861VD	AC'97 Codec	ALC653	CMI9761A
				ALC655	CMI9739
	CM6501	ALC883		ALC850	VT1613
	ALC885	ALC882		AD1885	VT1618
	AD1988A	ALC660VD		AD1888	
	AD1988B	AD1986A	HD Audio	ALC880	ALC861VC
				CMI9880	ALC660VC

* Above information is the summary of our best understanding. Please visit ASRock website for updates.

ALiveNF5-eSATA2+

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron processors
NVIDIA® nForce 520 Chipset

Free Bundle USB+1394 Bracket



- AMD LIVE!™ Ready
- ASRock AM2 Boost: ASRock Patented Technology to boost memory performance up to 12.5%
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s connectors
- 2 x eSATAII 3.0 Gb/s ports
- HDMI_SPDIF header
- 2 x IEEE1394 headers
- PCIE Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

CERTIFIED FOR Windows Vista™

Windows® Vista™ Premium Logo Ready | eSATAII | AM2 Boost memory performance up to 12.5% | AMD Athlon FX | AMD Athlon X2 | AMD LIVE!™ Ready | PCI Express Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s | IEEE 1394

ConRoeXFire-eSATA2

LGA 775 for Intel® Dual Core Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D /Pentium® 4 / Celeron® D processors
Intel® 945P / 945G + ICH7R Chipsets

Free Bundle USB+1394 Bracket

Worldwide First MB with Windows® Vista™ Premium Logo

- FSB 1066/800/533 MHz processors
- Supports Dual Channel DDRII667/533 with 4 DIMM slots
- 1 x PCI Express x 16 slot, 1 x AGI Express slot
- Supports ATI™ CrossFire™
- Supports PCIE Gigabit LAN; supports RAID function
- Supports 2 x IEEE1394 headers, HDMI_SPDIF header
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s, 2 x eSATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



ALiveXFire-eSATA2

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron processors
AMD 480X CrossFire™ + ATI™ SB600 Chipsets

Free Bundle PCIE Switch Card | Free Bundle USB Bracket

Worldwide First AM2 MB with Windows® Vista™ Premium Logo

- AMD LIVE!™ Ready
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 with 4 DIMM slots
- ASRock AM2 Boost: ASRock Patented Technology to boost memory performance up to 12.5%
- 1 x PCI Express x16 slot with PCIE Switch card or 2 x PCI Express Graphics slots for ATI™ CrossFire™
- Supports PCIE Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Supports HDMI_SPDIF header; supports RAID function
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s, 2 x eSATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



ConRoe945G-DVI

LGA 775 for Intel® Dual Core Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D /Pentium® 4 / Celeron® D processors
Intel® 945G Chipset

Free Bundle DVI Graphics-SI card

Worldwide First Embedded MB with Windows® Vista™ Premium Logo

- FSB1066/800/533MHz processors
- Supports Dual Channel DDRII667/533 with 4 DIMM slots
- Intel® Graphics Media Accelerator 950, DirectX 9.0 and Max. shared memory 224MB
- 1 x PCI Express x 16 slot, 4 x SATAII 3.0 Gb/s
- Supports PCIE Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Dual VGA Output: support DVI-D and D-Sub ports
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



ALiveNF6G-DVI

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron processors
NVIDIA® GeForce 6100 / nForce 430 or GeForce 6150SE / nForce 430 Chipsets

Free Bundle DVI Graphics-SI card

Worldwide First AM2 MB with Windows® Vista™ Premium Logo

- AMD LIVE!™ Ready
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 with 4 DIMM slots
- ASRock AM2 Boost: ASRock Patented Technology to boost memory performance up to 12.5%
- Integrated NVIDIA® GeForce6-class graphics DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 256MB
- Dual VGA Output: Support DVI-D and D-Sub ports
- 1 x PCI Express x16 slot, 4 x SATAII 3.0 Gb/s
- Supports Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



· The specification is subject to change without notice. · The brand and product names are trademarks of their respective companies. · Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

RHS Your IT Supplier
RHS Company SA
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067
Fax: +4021 331.0051
www.rhs.ro

ASESOFT DISTRIBUTION
ASESOFT DISTRIBUTION SRL
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti, Romania
Tel. +4021.211.1856
Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

K Tech Electronics
K Tech Electronics
Calea Floreasca Nr. 167 bis, Etj2.
Sector 1, Cod : 014459
Tel: +4031.403.90.74
Fax: +4031.403.90.75

ASRock
ASRock, an Expert in Windows Vista™

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

IBM KidSmart



IBM, în colaborare cu Ministerul Educaţiei şi Cercetării, a lansat în România programul KidSmart Early Learning, această iniţiativă fiind o parte din angajamentul companiei faţă de comunitate şi un mod de a dezvolta o societate bazată pe cunoaştere.

KidSmart este un program educaţional destinat copiilor cu vârste cuprinse între 3 şi 7 ani, dezvoltat în ideea de a le oferi preşcolarilor oportunitatea unei instruiri corespunzătoare. Echipamentele şi aplicaţiile software care fac parte din pachetul pus la dispoziţia grădiniţelor vor ajuta copiii să facă primii paşi pentru a învăţa alfabetul, aritmetica, arta şi nu în ultimul rând având rolul de a-i familiariza cu utilizarea calculatorului.

În România, IBM a donat într-o primă etapă 52 de unităţi KidSmart compus din mobilier special conceput pentru copii şi o staţie de lucru Lenovo cu aplicaţia KidSmart preinstalată. Acest program se desfăşoară deocamdată în şapte oraşe ale ţării, valoarea totală a acestei prime investiţii fiind de 130.000 USD. Pe lângă pachetele oferite, IBM se va ocupa şi de antrenarea educatorilor din centrele de preşcolari cuprinse în cadrul programului.

LCP System prezintă oferta Mio

LCP System este unul dintre cei mai importanţi distribuitori şi importatori de PDA-uri, smartphone-uri, GPS-uri şi soluţii logistice din Europa Centrală şi de Est. Principalele obiective ale companiei sunt implementarea unui sistem de distribuţie operativ şi, mai mult, să ofere suport direct pentru produsele distribuite de companie. Portofoliul de produse include terminale de la cei mai importanţi furnizori globali, cum ar fi Mio Technology, HTC, Covertec sau Keomo.

La şase luni de la lansarea în România, LCP System a organizat o conferinţă de presă în cadrul căreia a lansat şi prezentat cele mai noi produse din portofoliu. Dincolo de prezentările tehnologiilor moderne GPS, vedetele prezentării au fost noile terminale Mio Digi Walker H610 şi C250.

H610 este atât un echipament GPS, cât şi un terminal multimedia care permite redarea fişierelor audio şi video, precum afişarea informaţiilor legate de vreme sau curs valutar, în timp ce modelul C250 este dedicat celor care doresc doar un echipament GPS. Ambele echipamente utilizează hărţile Tele Atlas, care includ şi România, acestea oferind peste un milion de puncte de interes accesibile prin intermediul aplicaţiei MioMap.



Premiile IT&C 2006

Sala Alexandru Ioan Cuza a Palatului Parlamentului a găzduit loc ceremonia de decernare a Premiilor IT&C pentru anul 2006. Evenimentul, aflat la a cincea ediţie, s-a desfăşurat sub patronajul Parlamentului României şi cu sprijinul Camerei de Comerţ şi Industrie a României. Gazdele acestei ediţii au fost domnul Bogdan Olteanu, preşedintele Camerei Deputaţilor şi domnul Varujan Pambuccian, preşedintele Comisiei pentru Tehnologia Informaţiei şi Comunicaţiilor din Camera Deputaţilor.

În fiecare an, comunitatea românească de profil şi juriul propun cele mai bune produse, proiecte, companii şi personalităţi din domeniului tehnologiei informaţiei şi comunicaţiilor ce sunt mai apoi votate şi premiate. Ponderea votului pietei este de 60%, iar cea a juriului este de 40%.

Câştigătorii acestei ediţii sunt:
"Proiectul cu cel mai bun conţinut informaţional" – Ministerul Comunicaţiilor şi Tehnologiei Informaţiei pentru "Economia bazată pe cunoaştere"; "Cel mai semnificativ client al industriei IT&C" – Petrom



Service pentru "Implementarea sistemului informatic integrat"; "Cel mai bun integrator al anului 2006" – GECAD ePayment pentru "ePayment"®; "Cel mai bun produs software - ORACLE România pentru "SIBCOR – Sistem Integrat Bancar"; "Cel mai bun serviciu de comunicaţii pentru anul 2006" – ORANGE România pentru "Abonamentul 3G"; "Cel mai inovator produs românesc" - GECAD Technologies pentru "Axigen Mail Server"; "Personalitatea anului 2006" – Liliana Solomon; "Cea mai importantă investiţie a anului 2006" – Banca Comercială Română pentru "SIBCOR – Sistem Integrat Bancar";
"Premiul de excelenţă pentru întreaga carieră în domeniul IT&C" – Dan Adamescu.

Compania Events, organizatoarea acestui eveniment, a primit sprijinul partenerilor săi - UPC Business Services, Vodafone, Romtelecom, Alcatel Lucent, WSI, ISIS – şi al partenerilor media - Computer Bild, Chip, Audio Video, Connect, eWeek, PC Magazine, XtremPC, Jurnalul Digital, Money Channel, Arena TV şi Comunicatedepresa.ro.

IT-ul din Formula 1 - AMD pentru Ferrari

Pe măsură ce Formula 1 evoluează, echipele sunt nevoite să își dezvolte departamente IT pe care să le adapteze apoi propriilor cerințe.

În perioada 28 februarie-2 martie, AMD a organizat un tur Ferrari intitulat "AMD technology for Ferrari - the world's fastest team", în cadrul căruia invitaților li s-a explicat care este contribuția AMD la succesul de care se bucură echipa de Formula 1. Fiind unul dintre privilegiații care au participat la acest tur, am datoria de a vă explica implicarea producătorului de chip-uri în lumea sporturilor cu motor. AMD și-a unit forțele cu Ferrari în anul 2002 și de atunci furnizează echipei tehnologia de care are nevoie. În calitate de sponsor și partener tehnologic al Scuderria Ferrari, AMD îi asigură celebrului căluț puterea de procesare necesară pentru realizarea motoarelor, testare și antrenamente, dar și pentru analiza în timp real a măsurătorilor realizate în timpul unei curse. AMD influențează succesul de care se bucură Scuderria Ferrari prin utilizarea procesoarele sale în trei activități-cheie.

CALCULAREA DINAMICII FLUIDELOR

Prin îmbunătățirea caracteristicilor aerodinamice, performanțele unei mașini cresc, iar pe circuit și cel mai mic plus de performanță contează. Pentru îmbunătățirea aerodinamicii, toți producătorii de automobile folosesc tuneluri aerodinamice, iar Ferrari nu face excepție. Ferrari folosește tehnologie AMD 64-bit în tunelul său pentru a studia caracteristicile aerodinamice ale bolizilor, lucru care le permite dezvoltarea unor soluții învingătoare. Din motive evidente, tunelul folosit de Ferrari se încadrează în categoria "strict secret", iar vizitarea sa nu este permisă.

MOTORUL

Pentru îmbunătățirea motoarelor, inginerii Ferrari se folosesc de procesoare AMD Opteron, care le permit scurtarea timpului de proiectare, realizând în același timp o serie de simulări complexe. Pe măsură ce tehnologia avansează, și AMD avansează, oferindu-le inginerilor soluții care să mențină Scuderria Ferrari în fruntea clasamentului.

ANALIZA DATELOR

În timpul unei curse, un bolid de Formula 1 generează o cantitate uriașă de date. Cu ajutorul procesoarelor AMD Opteron, acestea sunt colectate și procesate într-un timp foarte scurt, apoi sunt trimise la boxe, permițându-le tehnicienilor să informeze pilotul despre starea mașinii.

FERRARI DATA CENTER

Echipat, de asemenea, cu procesoare AMD, data center-ul reduce timpul necesar simulărilor pentru aerodinamică, permițând astfel specialiștilor să ruleze mai multe teste în tunel și chiar să adauge idei noi. Pentru a continua seria de succese înregistrate în Formula 1, Ferrari plănuiește să folosească tot mai multe produse AMD, inclusiv soluții bazate pe tehnologia AMD64. "AMD reprezintă un partener tehnologic vital pentru Ferrari și o parte integrată a echipei", afirmă Dieter Gundel, șeful echipamentului electronic de pe circuit pentru Ferrari. "AMD și Scuderria lucrează împreună foarte strâns pentru a găsi noi soluții. AMD este potrivit cerințelor noastre în ceea ce privește performanța, încrederea și inovația. Este un parteneriat foarte bun", a mai adăugat Gundel.



Creat în iulie 2004, data center-ul Ferrari conține peste 400 de noduri și folosește procesoare AMD Opteron bazate pe tehnologia AMD64. Sistemul de operare folosit este Linux , iar simulările se realizează cu ajutorul pachetului software Fluent CFD (Computational Fluid Dynamics). Infrastructura fizică este asigurată de APC InfraStruXure, care integrează rack-uri, servicii de alimentare, răcire, management și securitate. Principalul avantaj al acestei arhitecturi constă în montarea sistemului de răcire în interiorul rack-urilor. Astfel, sistemul de răcire este amplasat foarte aproape de sursa de căldură, ceea ce îl face foarte eficient. Conform oficialilor APC, folosind acest sistem se obține o reducere a costurilor de întreținere, în paralel cu o eficiență și o adaptabilitate sporite.

Pentru a ne ajuta să înțelegem mai bine cât de important este data center-ul și în ce măsură ajută AMD echipa, Antonio Calabrese, Head of Information Systems la Ferrari Racing Team, a fost de acord să răspundă la câteva întrebări. Conform acestuia, FDC (Ferrari Data Center) reprezintă inima infrastructurii IT din cadrul echipei. Principalul său avataj îl constituie uriașa putere de procesare oferită de procesoarele AMD Opteron. Conform lui Calabrese, FDC poate fi operat și controlat de la distanță, ceea ce asigură monitorizarea și securitatea 24 de ore pe zi, șapte zile pe săptămână. Oficialul atribuie mare parte din rezultatele obținute de Scuderria Ferrari parteneriatului cu AMD și chiar afirmă că "AMD joacă un rol esențial, asigurând atât puterea de procesare necesară, cât și suportul cerut de noi". La întrebarea dacă dacă Ferrari plănuiește ca pe viitor să folosească acest data center și pentru alte activități, Calabrese a fost evaziv, nedorind să dezvăluie planurile de viitor ale companiei. "Atât competiția, cât și valoarea rivalilor noștri ne obligă să efectuăm cercetări chiar și în domeniul IT. Există programe ambițioase menite să



îmbunătățească suportul oferit colegilor noștri, însă le vom dezvălui la momentul potrivit", a afirmat acesta.

O PRIVIRE SPRE VIITOR

În sport, ca și în afaceri, secretul succesului îl constituie alegerea momentului potrivit. Nu este un secret că a doua jumătate a Campionatului Mondial de Formula 1 a reprezentat momentul Ferrari, care a câștigat șapte curse din zece. În urma retragerii celebrului Michael Schumacher, drumul către succes a rămas liber pentru tânărul și ambițiosul Kimi Raikkonen. În octombrie, AMD a anunțat finalizarea procesului de achiziționare ATI în valoare de 5.4 miliarde USD. Prin combinarea puterilor celor două companii, noul AMD se arată deschis unei colaborări strânse. "Datorită uriașului succes înregistrat de Ferrari, rivalii din Formula 1 vor trebui să muncească mai mult ca niciodată pentru a ține pasul", a afirmat Henri Richard, vice-președinte executiv și Chief Sales & Marketing Officer pentru AMD. "Același lucru se va întâmpla și în sectorul tehnologic: în încercarea necontenită de a furniza soluții de vârf partenerilor noștri, AMD continuă să câștige un segment tot mai mare din piață, să își întărească relațiile strategice și să câștige. Precum prietenii noștri din Maranello, ne stabilim propriile standarde și observăm reacțiile concurenților noștri", a mai adăugat acesta.

"Oamenii se așteaptă la performanță maximă de la un bolid de curse Ferrari; pentru a oferi această performanță, avem nevoie de parteneri de încredere care să satisfacă cerințele noastre în continuă creștere. Tehnologia AMD s-a dovedit a fi câștigătoare când vine vorba de cerințele noastre", afirmă Jean Todt, C.E.O. Ferrari.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

"Am destule idei care i-ar permite unui producător să creeze carcase deosebite"

În dialog cu Craig Tate despre industria designului pentru carcase



Craig "Tech-Daddy" Tate
Designer şi modder
Tech-Daddy Design

XPC: Care este, în opinia dumneavoastră, spiritul modding-ului calculatoarelor?
CT: Oamenii doresc un calculator care să le arate celorlalţi ceea ce sunt, doresc o extensie a propriei personalităţi. Compaq, Dell, HP nu sunt calculatoare personale în sensul real, sunt doar nişte maşini produse în masă. Un calculator modat este cu adevărat un calculator "personal".

XPC: Ce v-a făcut să intraţi în această afacere?
CT: Sunt încă un începător ca om de afaceri din moment ce nu obţin încă venituri din această activitate. Deocamdată încerc să-mi promovez numele şi produsele ca un simbol al calităţii şi încrederii. Iar cheia succesului este încrederea celorlalţi. Există deja creatori celebri care aruncă pe piaţă o mulţime de articole modate, creativitatea lor neoprindu-se la nivelul calculatoarelor. Din păcate, nu am capacitatea de a furniza atât de multe produse, încercând în contrapartidă să ofer produse proaspete şi diferite de restul produselor, creaţii care să ofere şi plăceri estetice reale.

XPC: Consideraţi overcloking-ul componentelor o altă formă de modding?
CT: În mod cert, da. Într-un fel, consider că modding-ul calculatoarelor îşi trage rădăcinile din munca celor care au început să facă overclock: aceştia au introdus modalităţi de răcire cu aer alternative, răciri cu lichid. Aceste tehnici de mărire a potenţialului unor componente au fost în mod cert rădăcinile modding-ului. Între timp, overclocking-ul a devenit însă o ramură specifică oricărei activităţi de particularizare a unui calculator, în mare parte şi datorită companiilor care au avut curajul şi puterea tehnologică să lanseze produse dedicate acestor activităţi şi în ciuda încercărilor altor producători de blocare a acestora.

XPC: Ce sfaturi le-aţi da celor care doresc să intre în acest domeniu?
CT: Overclocking-ul nu este un domeniu în care să pot da sfaturi, dar în cazul modding-ului sfatul meu este "răbdare". Răbdarea este cheia succesului în acest domeniu. Graba nu va duce decât la distrugerea componentelor, a carcasei, a vopselei şi, în cazurile cu adevărat nefericite, chiar la rănirea utilizatorului. Dacă activitatea de modding provoacă nemulţumire şi frustrare, cel mai bine este să se abandoneze lucrul pentru o perioadă, munca sub tensiune având doar rolul de a agrava problemele. La fel de importantă este alegerea inteligentă a ţintei lucrării. Dacă un începător a reuşit să creeze ceva deosebit, cum a fost cazul Orac-3, acest lucru nu implică faptul că orice începător va avea aceeaşi şansă. Începeţi cu lucrări simple şi doar după acumularea unui bagaj de cunoştinţe se poate trece la un nivel avansat.

XPC: Cum aţi reuşit să deveniţi cel mai celebru creator din Statele Unite?
CT: De la bun început mi-am propus să cunosc cât mai bine scena modding-ului. Am petrecut destul de mult timp online înainte de a mă încumeta să produc prima mea creaţie publică. BlingGreen a avut succes local, fiind câştigătoarea premiului "Calculatorul lunii" în revista Maximum PC, câştigând ulterior şi alte premii mai mici. După acest episod, am început să promovez această creaţie pe toate forumurile pe care eram activ, încercând totodată să devin cunoscut şi în cadrul unor comunităţi online noi. Acest lucru mi-a permis nu doar promovarea propriei imagini, ci şi recepţionarea unui foarte preţios feedback din partea utilizatorilor. Lupine a fost următoarea creaţie, ajungând pe coperta revistei CPU Magazine. A urmat apoi concursul Coolermaster Case Mod Competition, în care m-am implicat cu proiectul BOSS... Dar produsul care m-a făcut cunoscut a fost o variantă a acestuia, denumită BOSS: FX-57. Aceasta a devenit celebră pe plan internaţional, aducând o întreagă serie de laude şi premii.

XPC: Ce componente aţi folosit în cadrul proiectului Dallas Stars şi care va fi destinaţia calculatorului?
CT: Întregul sistem a fost construit din componente donate de producătorii din industria IT, fără aceştia proiectul neputând fi finalizat. Componentele utilizate au inclus o carcasă Mystique 632 oferită de CoolerMaster, împreună cu un sistem de răcire pentru procesor şi câteva LED-uri, HyperKore a livrat ferestrele decupate cu ajutorul laserului, EVGA a trimis o placă de bază cu chipset 680i SLI şi două plăci video 8800GTX, cei 2GB de memorie Ballistix Tracers au fost trimişi de Crucial, procesorul Core2Duo E6700 a venit de la Tiger Direct, harddisk-ul Seagate de 750GB SATA a fost expediat chiar de producător, Tagan a furnizat o sursă deosebit de puternică, un TurboJet de 1100watt, Altec Lansing a furnizat sistemul audio 5.1 FX5051 5.1 şi, în final, sistemul de operare furnizat de un furnizor local, Altex.com. Cu ajutorul unui coleg, membru al site-ului www.techgage.com, am reuşit să contactăm diverşi producători, aceştia arătându-se entuzismaţi de proiect şi oferindu-ne tot suportul. Această maşină a fost construită în scopuri caritabile, banii proveniţi din vânzarea acesteia urmând să ajungă în patrimoniul Fundaţiei Dallas Stars.

XPC: Cum vedeţi produsele Dell, Alienware sau VoodooPC, care creează sisteme cu un aspect grafic deosebit?
CT: Dell este deja proprietarul Alienware, iar HP are o relaţie deosebită cu VoodooPC, în consecinţă urmăresc cu mare curiozitate, dar şi cu îngrijorare evoluţia acestor mici companii, care pornesc pline de entuziasm, însă ajung să fie înghiţite de marii producători. Îmi este teamă că mediul corporate va distruge entuziasmul şi creativitatea angajaţilor. Achiziţia unui sistem Alienware sau VoodooPC este un act deosebit, cu o mare implicare emoţională, alegerea unui sistem Dell sau HP fiind doar o alegere de preţuri şi facilităţi. Marilor companii le lipseşte spiritul companiilor mici şi dinamice, singura speranţă penru utilizatori fiind acordarea de către noii proprietari a unei independenţe.

XPC: Care sunt limitele pe care nu le treceţi niciodată în modificarea unei carcase sau a unui sistem?
CT: Din moment ce lucrez aproape exclusiv cu carcase, una dintre regulile pe care nu le încalc niciodată este cea a conservării integrităţii structurii de rezistenţă a carcasei. Aceasta înseamnă că, indiferent cât de modificată ar părea o carcasă, realizarea ei a implicat o modificare minimă a structurii originale.

XPC: Jonathan "Fatal1ty" Wendell a făcut bani frumoşi vânzându-şi numele celor de la Abit. Vom avea şanse să vedem carcase "Tech-Daddy" în curând?
CT: Deocamdată nu, dar nu aş refuza o astfel de colaborare atât timp cât acea carcasă va respecta strict designul conceput de mine. Şi în niciun caz nu va fi un produs ieftin deoarece detest carcasele ieftine. Am destule idei care i-ar perrmite unui producător să creeze carcase deosebite, iar un amator ar putea să continue activitatea de particularizare a ei cu efort minim. Mi-ar plăcea să las în mâinile viitorilor utilizatori opţiuni care să le permită modificarea carcasei concepute de mine după pofta inimii.



Clocky

Ceasul atlet

Dacă faceţi parte din acea categorie de oameni care ar îndura mai degrabă o mamă de bătaie decât să se trezească dis-de-dimineaţă, Clocky reprezintă soluţia ideală. Creat de un designer inovator din Boston, acesta este un ceas care, pentru a se asigura că vă veţi ridica din pat, o rupe la propriu la fugă, sărind de pe noptieră şi începând să alerge prin încăpere, până când vă luaţi inima în dinţi şi vă treziţi să-l prindeţi. Poate fi instruit să o zbughească imediat ce sună alarma sau să aştepte câteva minute şi apoi să înceapă din nou să sune, de data aceasta punându-şi în aplicare calităţile de atlet. Odată ajuns la sol, acesta vă va asigura şi gimnastica de dimineaţă, în încercarea disperată de a-l captura. Disponibil în trei culori: almond, aqua şi mint, micuţul atlet conceput de Gauri Nanda se vinde pentru 50 de dolari, iar în ceea ce ne priveşte, îi putem acorda cu mâna pe inimă "Alegerea redacţiei XtremPC".

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Ear Scope

Curăţatul urechilor ca entertainment

Dacă există un lucru mai satisfăcător decât scobitul în nas, acela este curăţatul urechilor de dopul de ceară care v-a înăbuşit auzul în ultimele câteva săptămâni. Coden, o companie japoneză, îşi propune scoaterea acestei acţiuni din rutină şi transformarea ei într-un veritabil spectacol. Imaginaţi-vă momentele





sălbatice pe care le-aţi putea avea cu linia lor de produse Ear Scope, care combină un beţigaş cu o cameră video minusculă, dându-vă voie să vedeţi exact ce se petrece în clipa când vă curăţaţi urechea. Modelul GXL vine cu un dispozitiv dedicat pentru a vedea în direct acţiunea, însă, dacă acesta nu vă satisface sau dacă vreţi să le arătaţi şi prietenilor, există întotdeauna versiunea TV! Chiar dacă preţul de 140 de dolari este puţin cam piperat, momentele petrecute împreună sunt nepreţuite!

Aparatul de ras pe USB

Bărbieritul viitorului

În categoria dispozitivelor capabile să vindece sindromul "portului USB solitar" şi-a făcut loc un nou membru, şi anume un aparat de ras pentru tocilarul ascuns în tine. Produs de Brando, companie renumită pentru prolificitatea de care dă dovadă în domeniul gadget-urilor mai mult sau mai puţin utile, această ustensilă dispune de un cap dublu, un LED indicator de culoare albastră, un conector USB pivotant şi un întrerupător on/off. Fiind complet reîncărcabil prin intermediul devotatului port USB, acesta dă un nou înţeles expresiei "aparat de ras portabil" şi încă un motiv de a petrece noaptea la birou, în loc de a te lupta cu traficul infernal pentru a ajunge acasă.



În pachet mai este inclusă şi o periuţă de curăţare, pentru a asigura menţinerea dispozitivului în cea mai bună formă posibilă.

Toate acestea, la un preţ de vânzare de 22 USD.

Hamsterul pe USB

Tovarăşul pufos



Alăturându-se listei incredibile de dispozitive cu utilitate relativă, hamsterul pe USB este încă o metodă inedită de a face un port USB liber să se simtă apreciat. Deşi majoritatea jucărioarelor de acest gen îţi distrag atenţia de la muncă, drăgălaşul rozător s-ar putea chiar să îţi sporească productivitatea. După instalarea software-ului de pe CD-ul distribuit împreună cu el şi conectarea lui la calculator, începeţi să tastaţi şi îl veţi vedea alergând. Cu cât tastaţi mai repede cu atât va fi şi el mai sprinten. Dacă remarcaţi formarea unui nor alarmant de fum în jurul pufosului atlet din cauza suprasolicitării, îl puteţi lăsa să se odihnească prin folosirea întrerupătorului on/off ataşat. În mod ciudat, dispozitivul alimentat pe USB necesită totuşi două baterii AA pentru a funcţiona, însă, dacă aveţi nevoie de o metodă alternativă de a vă motiva în fiecare dimineaţă, atunci puteţi lua în considerare achiziţionarea acestei jucării la un preţ de 47 de dolari.

Remote Wrangler

Suport inedit pentru telecomenzi

Să recunoaştem, nu toată lumea îşi permite să cheltuiască sute de dolari pe o telecomandă universală în măsură să le simplifice viaţa. Pentru aceia care sunt nevoiţi să se folosească de o duzină de telecomenzi pentru a-şi pune în funcţiune gama de sisteme electronice din casă există acum o soluţie. Remote Wrangler, ingenioasa, dar totuşi greoaia invenţie este un suport ce se montează pe cap, dedicat păstrării la îndemână a numeroaselor telecomenzi de care dispuneţi, laolaltă cu o varietate de alte dispozitive portabile. Aceasta vă va salva de ore întregi de căutare pe sub perna canapelei după obiectul dorit. Şi, dacă acesta nu este un motiv suficient de a-l achiziţiona, Remote Wrangler dublează ca maseor temporal pe baterii, foarte util după ore întregi de intoxicare cu televizorul. Deci, dacă sunteţi celibatar, nu aveţi niciun prieten şi nu vă deranjează propria umilire, atunci fiţi cu ochii în patru pentru data de lansare a inovatorului dispozitiv!



USB Kitty

Paza bună trece primejdia rea



Dacă tot am vorbit despre amicul nostru pufos, haideţi să discutăm şi despre duşmanul său de moarte: pisica pe USB. Chiar dacă pare drăguţă şi jucăuşă, nu vă lăsaţi păcăliţi de delicateţea cu care îşi linge lăbuţa - în spatele privirii blânde şi docile se ascund gânduri malefice. Având la dispoziţie două porturi infrared, aceasta vă păzeşte calculatorul de oaspeţi nedoriţi, la care miaună, îşi scutură capul şi îi scuipă. Pe lângă acestea, mai poate să şi cânte (cu siguranţă metoda ei de a captura suflete) şi include un calendar cu alarmă pentru a-ţi aminti ce ai de făcut. La un preţ de numai 24 de dolari, felina reprezintă un chilipir, iar utilitatea ei este incontestabilă.

hardware



Radu Bozga radu.bozga@xtrempc.ro

Blu-ray sau HD DVD?

Deja clasicul DVD se apropie de sfârşitul carierei şi lupta pentru supremaţie este în plină amploare.

În 1961, David Paul Gregg a creat şi a obţinut patentul pentru primul disc optic. Compania lui Gregg, Gauss Electrophysics, a fost cumpărată de către MCA (Music Corporation of America) la începutul anilor '60. În paralel, un mic grup de fizicieni efectua primele experimente cu videodiscuri optice pentru Philips. În 1975, Philips şi MCA şi-au unit forţele şi în 1978 a fost introdus mult aşteptatul disc laser. Dovedindu-se un eşec total atât tehnologic, cât şi comercial, parteneriatul Philips-MCA a luat sfârşit. Philips şi Sony au format o alianţă în 1979 pentru a produce un disc audio digital de succes, iar rezultatul a fost compact discul lansat în 1983. La începutul anilor '90, a fost introdus un nou disc - DVD-ul (Digital Video Disc sau Digital Versatile Disc). La început au existat două variante, una susţinută de Philips şi Sony, iar cealaltă de Toshiba, Hitachi, Pioneer şi alţii. Pentru a nu se repeta istoria unui război al formatelor de genul celui dintre VHS şi Betamax, Philips şi Sony au renunţat la varianta lor.

Odată cu era High-Definition, capacitatea DVD-urilor a devenit brusc insuficientă pentru a stoca filme de calitate superioară. De aceea, supremaţia formatului DVD se apropie de sfârşit iar pretendenţii sunt Blu-ray, creat de Sony/Philips şi HD DVD, creat de Toshiba/Hitachi. Preţurile pentru ambele pot fi considerate de-a dreptul inaccesibile, însă niciun format nu a fost ieftin la debuturi.

În ipoteza că discurile High-Definition reprezintă viitorul, unul dintre cele două formate trebuie să dispară. Şansele ca ele să supravieţuiască în paralel sunt inexistente deoarece nu se justifică existenţa a două tehnologii care să joace în esenţă acelaşi rol. Mai mult, o investiţie într-unul din cele două standarde prin achiziţionarea unui player în momentul de faţă poate fi un lucru de-a dreptul neinspirat deoarece în scurt timp acel standard ar putea dispărea complet. Astfel, se pune întrebarea: care dintre cele două va supravieţui?

În timp ce companiile care promovează formatul HD DVD afirmă că victoria asupra formatului Blu-ray va fi decisivă, oficialii Sony susţin că HD DVD va cunoaşte înfrângerea până la sfârşitul acestui an. Aparent, HD DVD ar trebui să se bucure de un succes uriaş dacă am ţine cont de toate problemele cu care s-a confruntat Sony în ultimul timp. Cu toate acestea, se pare că piaţa încă are încredere în brand-ul japonez. Conform ultimelor statistici, Blu-ray deţine 65% din piaţă în comparaţie cu cele 35 de procente ale HD DVD. Mai mult, în prima săptămână de la lansarea filmului The Departed pe discuri High-Definition, s-au vândut 20.000 de exemplare Blu-ray şi numai 13.000 de exemplare HD DVD. Avem de-a face cu un mic paradox deoarece costurile pentru Blu-ray sunt mai mari decât pentru HD DVD, însă şi capacitatea de stocare este mai mare în cazul Blu-ray. Avantajul pe care îl deţine Blu-ray poate fi pus în mare parte pe seama faptului că este susţinut de mai multe studiouri (de film şi jocuri) decât rivalul său, HD DVD. Cu toate acestea, lupta este departe de a se încheia, neîntrezărindu-se şanse pentru un compromis în ceea ce priveşte formatul celei de-a treia generaţii de discuri optice.

Deşi mulţi sunt convinşi că Blu-ray va ieşi învingător, producătorii de playere nu sunt foarte siguri de acest lucru. De aceea, ei lucrează pentru a le oferi utilizatorilor playere compatibile atât cu Blu-ray, cât şi cu HD DVD, considerând că astfel produsele lor nu vor fi depăşite tehnologic prea curând. Cu toate acestea, mai există un grup care consideră că niciunul dintre cele două formate nu va ieşi învingător din această luptă şi că ele reprezintă numai o perioadă de tranziţie.

Deşi concurenţa între companii este de cele mai multe ori în folosul nostru, al utilizatorilor, în cazul luptei dintre Blu-ray şi HD DVD situaţia este exact pe dos. Astfel, atât timp cât cele două formate se vor lupta, investiţia într-unul din cele două nu poate fi considerată sigură sau de durată.

Ultima oră Noutăţile care merită toată atenţia 022
Hardmail Cu ochii pe forum 028
HIGH-DEFINITION Noul standard digital audio/video 030



Vedere panoramică Test de monitoare wide 032
Harddisk-uri externe Arhivă la purtător 042
Single vs Crossfire Alternativa de la ATI 052
Laborator În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse 054
Topuri Locul unde poţi alege un produs cu adevărat de top 068

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket AM2:
CPU - Pentium 4 3.7 EE LGA775/Athlon64 3800+
Memorie - 2x512MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12/2x512MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - ATI Radeon X1900XTX
Sursă - Fortron Epsilon 600W

Plăci video AGP/PCI-Express:
CPU - Pentium 4 3.2E/Athlon64 FX-60
Placă de bază - ABIT IC7-G/MSI K8N Diamond
Memorie - 2x512MB GeIL Ultra DDR433 2-3-3-6/2x512MB GeIL Ultra DDR433 2-3-3-6
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Fortron Epsilon 600W


URSUS
PREMIUM
REGELE BERII IN ROMANIA
BERE CLUJ
URSUS
PREMIUM
Fondat 1878
KING OF BEER IN ROMANIA
REGELE BERII ÎN ROMÂNIA

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

ANRCTI inaugurează încă două telecentre în judeţele Botoşani şi Vaslui

Noile telecentre au fost inaugurate în localităţile Sărăţeni şi Pleşani. Acestea fac parte din programul naţional de instalare a telecentrelor în satele fără acces sau cu acces redus la servicii de telefonie, iniţiat de ANRCTI în anul 2004. Până în acest moment, ANRCTI a organizat cinci licitaţii pentru instalarea de telecentre într-un număr total de 331 de localităţi. În prezent, 133 de telecentre sunt funcţionale.

www.anrc.ro

Biostar lansează placa de bază TA690G AM2

Biostar lansează placa de bază TA690G AM2, bazată pe chipset-ul AMD 690G (ce integrează interfaţa grafică ATI Radeon X1250). Memoria chip-ului grafic integrat poate fi extinsă până la valoarea de 512MB. TA690G AM2 este primul model care înglobează porturi HDMI, DVI şi TV-Out.

www.biostar.com.tw

Corsair prezintă o nouă serie de flash pen-uri

Corsair prezintă noua serie de flash-uri Voyager GT. Noile drive-uri flash ating o viteză de transfer al datelor de 34MB/s la citire şi de 28MB/s la scriere. Drive-urile sunt impermeabile şi rezistente la şocuri datorită carcasei exterioare confecţionate din cauciuc. Corsair Flash Voyager GT este disponibil în variante cu 2, 4 şi 8GB memorie şi are preţuri de vânzare cuprinse între 29.99$ pentru modelul de 2GB şi 119.99$ pentru varianta de 8GB. Fiecare flash pen este livrat cu şnur de prindere, cablu prelungitor USB şi mini-CD cu software-ul aferent.

www.corsair.com

Harddisk rezistent la intemperii

Fujitsu a prezentat un harddisk de 2.5 inch destinat mediilor dificile. MHW2040AC poate opera la temperaturi cuprinse între -30 şi 85 grade Celsius. Noul model este prezent pe piaţă din luna martie.

www.fujitsu.com

CANON

Canon lansează Digital IXUS 75 şi Digital IXUS 70

Canon şi-a reactualizat gama Digital IXUS cu două modele noi: Digital IXUS 75 cu 7.1 megapixeli şi Digital IXUS 70. Modelul ultracompact Digital IXUS 75 are un finisaj metalic cu un LCD de 3 inch PureColor. Un cadran de control sensibil la atingere oferă acces imediat la opţiunile camerei. Digital IXUS 70 este cea mai subţire cameră cu zoom optic lansată până acum de Canon, designul său fiind inspirat de originalul IXUS. Procesorul de imagine DIGIC III include tehnologiile Face Detection şi Noise Reduction, utilizatorilor fiindu-le mai uşor să capteze imagini precise, corect expuse, în condiţii de iluminare neadecvată. Procesorul de imagine DIGIC III introduce câteva îmbunătăţiri care reduc riscul fotografiilor blurate sau al celor slab expuse. Face Detection AF/AE/FE detectează automat până la nouă figuri dintr-un decor şi optimizează focusul şi expunerea în acord cu acesta.



www.canon.com



SNT IOPS

PC pentru autoturism



Alternativa sistemelor multimedia auto nu întârzie să apară. În cadrul târgului CeBIT, ce a avut loc în perioada 15-21 martie în oraşul german Hanovra, SNT a prezentat PC-ul auto IOPS, conceput pentru a se monta în bordul autoturismului. Calculatorul poate rula sistemul de operare Windows XP şi dispune de un ecran LCD touchscreen cu diagonala de 7 inch. Unitatea IOPS poate recepţiona şi înregistra transmisiile T-DMB, stocându-le pe harddisk-ul încorporat. Transferul de date se poate realiza wireless prin intermediul HSDPA şi Bluetooth. Industria auto adoptă pe scară tot mai largă sistemele PC datorită facilităţilor oferite şi preţului redus al acestora.

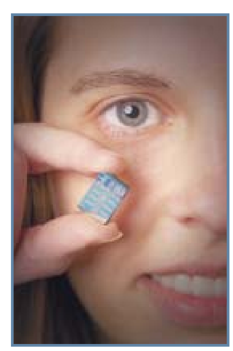
www.iops.co.kr

IBM

IBM a demarat producţia chip-urilor pe 65nm

IBM a demarat producţia unor microprocesoare construite pe baza tehnologiei de 65nm. Chip-urile, dezvoltate împreună cu Sony şi Toshiba, sunt produse în fabrica din East Fishkill, New York, şi reprezintă o îmbunătăţire majoră a tehnologiei curente de 90nm. Chip-ul "Cell" intră în alcătuirea consolei PlayStation 3 şi funcţionează la frecvenţa de 3.2GHz. Noul proces tehnologic reduce costul de producţie al chip-ului cu implicaţii directe în costul de vânzare al consolei japoneze. Primul computer care include procesorul "Cell" a fost lansat de IBM în luna septembrie a anului trecut. BladeCenter QS20 este destinat domeniilor cum ar fi animaţia digitală, apărare sau comunicaţii. IBM va produce, de asemenea, un supercalculator bazat pe procesorul "Cell" denumit "Roadrunner". Acesta va avea o putere de calcul de un petaflop.

www.ibm.com





Asta este melodia
pe care voiai să o audă ea
Copyright © 2007 Nokia. Serviciul Nokia pentru clienţi (021) 407 75 05. Apel cu tarif normal.
NOKIA
Connecting People
Station 2
87.50 MHz
Select
NOKIA
Nokia 5200
Radio FM stereo & music player
Difuzor încorporat
Conectivitate Bluetooth
Cameră foto VGA
www.nokia.ro
Muzica îţi deschide sufletul



PE SCURT

HDD-ul hibrid

Samsung va începe comercializarea harddisk-urilor hibrid. Acestea sunt disponibile în diverse variante - cu 80, 120 şi 180GB capacitate de stocare. Seria MH80 dispune de 128 sau 256MB memorie flash, la care se adaugă capacitatea oferită de un harddisk magnetic. Samsung pretinde că noile harddisk-uri consumă cu până la 90% mai puţină energie decât harddisk-urile nonhibrid şi măresc autonomia bateriei unui laptop cu 30 de minute.

www.samsung.com

Memorii verzi

Intel a dezvoltat primele memorii flash pentru telefoanele mobile fără halogeni în compoziţie. Grupa halogenilor include o serie de elemente (flor, clor, brom, iod, astatiniu) care se combină direct cu metalele, generând săruri. Halogenii utilizaţi în structura memoriilor flash reduceau capacitatea de reciclare a acestora.

www.intel.com

Lexar a anunţat noi memorii high end

Seria de memorii flash Lexar Platinum II include variante CompactFlash, Secure Digital (SD) şi Secure Digital High Capacity (SDHC) cu 1, 2 şi 4GB capacitate. Linia Platinum II include, de asemenea, memorii Memory Stick PRO Duo în variante cu 512MB, 1, 2 şi 4GB. Noile memorii sunt disponibile de la sfârşitul lunii martie.

www.lexar.com

SanDisk prezintă un nou SSD

SanDisk oferă pe piaţă un nou SSD extern dedicat laptop-urilor. SanDisk SATA 5000 accesează datele cu o viteză de 67MB/s şi consumă numai 0.9W. Drive-ul este comercializat de către firmele partenere SanDisk la preţul de 350$.

www.sandisk.com

Răcire cu apă pentru nForce 680i

EVGA a profitat de târgul internaţional CeBIT să lanseze o versiune nouă a binecunoscutei plăci de baza nForce 680i. Placa de bază beneficiază de o răcire cu apă şi se pretează la overclocking extrem. EVGA a colaborat cu Innovatek AG pentru această variantă. Apa asigură răcirea pentru procesor, northbridge, southbridge şi, cel mai important, pentru modulul de stabilizare a tensiunii.

www.evga.com

OCZ

OCZ prezintă o nouă sursă de 1010W

OCZ Gamexstream oferă o putere totală de 1010W şi este capabilă să alimenteze un sistem de ultimă generaţie. Modelele anterioare produse de OCZ ofereau puteri de 600, 700, şi 850W, suficiente pentru alimentarea sistemelor actuale. Gamexstream este destinată pasionaţilor de jocuri şi oferă conectorii necesari pentru plăcile video de ultimă generaţie. Sursa dispune de sistemul PFC (Power Factor Correction), care reglează tensiunea de intrare. Astfel, sistemul poate fi alimentat la o tensiune cuprinsă între 110 şi 240V. În ciuda puterii mari oferite, dimensiunile noului produs sunt relativ reduse, acesta măsurând 150x140x86mm.

www.ocztechnology.com



OLYMPUS

Olympus E-510 D-SLR cu Live Preview şi stabilizator de imagine

Olympus prezintă noul E-510 D-SLR, succesor direct al modelului E-500. Camera beneficiază de un senzor Live MOS cu rezoluţia de 10MP şi un nou procesor de imagine. Olympus E-510 D-SLR este un nou membru al familiei E-System D-SLR şi este compatibil cu toată gama de accesorii destinate acesteia. Bazat pe standardul Four Thirds, această serie de accesorii include obiective cvasitelecentrice optimizate pentru cerinţele specifice fotografiei digitale pentru a furniza culori reale, claritate şi luminozitate. Stabilizatorul de imagine corectează erorile apărute din cauza mişcării camerei în momentul fotografierii. Senzorul giroscopic montat în cameră detectează tremurul acesteia, iar un dispozitiv cu ultrasunete determină senzorul de imagine să compenseze mişcările nedorite ale camerei. Deoarece stabilizatorul de imagine este în interiorul camerei, el funcţionează cu absolut orice obiectiv care se ataşează aparatului. Noua cameră din familia E-System va fi disponibilă începând cu iulie 2007.



www.olympus.com

XEROX

Xerox lansează un fax multifuncţional pentru birou

Xerox prezintă FaxCentre F110, un nou fax multifuncţional care întregeşte portofoliul de echipamente pentru birou al companiei. FaxCentre F110 are, pe lângă fax, funcţii de imprimare, copiere şi scanare, acoperind astfel caracteristicile de bază de care are nevoie orice utilizator. FaxCentre F110 este compatibil ITU-T.30E şi are o viteză de transmitere de 3 secunde pe pagină, viteza modemului fiind de 33.6kbps. Cu ajutorul F110 pot fi trimise şi primite faxuri la o rezoluţie de până la 400x200dpi în modul SuperFine. Echipamentul are o memorie internă de 2MB (aproximativ 120 de pagini) pentru fax şi o memorie totală Flash de 4MB. Pe lângă caracteristica sa de bază, F110 mai poate imprima şi copia documente la o viteză de 10 pagini pe minut. Limbajul de imprimare este GDI, presupunând conectarea directă la computer, prin intermediul unui cablu USB. Rezoluţia la imprimare este de 600x600dpi, în vreme ce rezoluţia de copiere este de 300x300dpi. Echipamentul poate şi scana, la o viteza de 12 secunde pe pagină şi o rezoluţie de 300x300dpi. FaxCentre F110 are încorporat ScanSoft PaperPort, un program de tip OCR (recunoaşterea optică a caracterelor), care permite transformarea materialelor scanate în documente editabile. Volumul maxim de documente prelucrate pe lună este de 1.000 de pagini.



www.xerox.ro

PE SCURT

Micron a anunţat senzori HD pentru camerele foto digitale

Viitoarele camere foto digitale vor putea înregistra imagini în format High-Definition. Micron a anunţat disponibilitatea senzorilor CMOS, capabili să înregistreze filme cu rezoluţia 720p (1280x720) şi 60 de cadre pe secundă. Micron a menţionat de asemenea că produce senzori cu rezoluţia de 8MP care pot înregistra filme HD 720p la viteza de 30 de cadre pe secundă.

www.micron.com

Flash pen cu cititor SD integrat

Kingston DataTraveler Reader integrează, pe lângă memoria flash internă, un cititor de carduri SD/MMC/SDHC. Flash pen-ul este lansat în variante cu 1 sau 2GB memorie. Memoria internă a flash pen-ului şi cardul de memorie din adaptor sunt tratate ca partiţii separate.

www.kingston.com

Monitor Samsung pe USB

Samsung a prezentat în cadrul târgului internaţional CeBIT o nouă serie de monitoare. SyncMaster 940UX se conectează la PC atât prin intermediul porturilor VGA sau DVI, cât şi prin portul USB. Sistemul de operare detectează monitorul ca un dispozitiv de stocare nou, astfel putându-se instala driverele necesare direct din memorie acestuia.
Noul monitor cu diagonala de 19 inch a fost dezvoltat împreună cu firma DisplayLink.

www.samsung.com

AGP refuză să moară

Gecube a prezentat la CeBIT 2007 una dintre cele mai performante plăci video destinate slotului AGP. Modelul GC-HX195XTGA3-D3 este bazat pe un procesor grafic ATI R580+ ce funcţionează la frecvenţa de 648MHz şi dispune de 256MB memorie GDDR3. Cererea pentru plăcile video AGP este încă ridicată iar firmele din domeniu vor continua să includă în oferta lor noi modele destinate acestui slot.

www.gecube.com

Noi sisteme de navigaţie

Garmin a anunţat lansarea unei noi familii de sisteme de navigaţie. Nüvi 200, nüvi 250 şi nüvi 270 dispun de hărţi regionale, europene sau internaţionale care includ Europa şi America de Nord. Lansarea pe piaţă a noilor produse este preconizată să aibă loc în mai 2007.

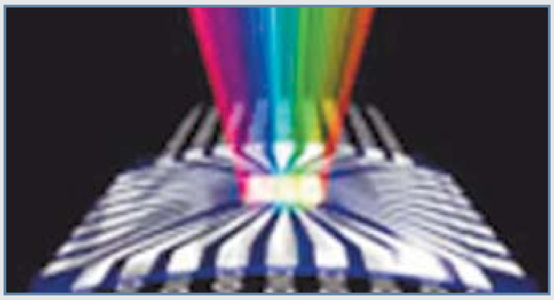
www.garmin.com

NANOIDENT

Circuite electronice realizate prin imprimare

O fabrică producătoare de circuite electronice prin imprimarea pe diverse substraturi a fost deschisă în Austria. Nanoident dispune de 100 de încăperi cu mediu controlat pentru realizarea circuitelor imprimate. Noua tehnologie constă în realizarea circuitelor electronice prin aplicarea unor straturi nanometrice pe diverse materiale prin proceduri





avansate de imprimare. Circuitele sunt imprimate printr-o singură trecere a capului de printare, tehnologia fiind asemănătoare cu cea utilizată pentru construcţia imprimantelor inkjet. Straturile-suport pot include diverse materiale cum ar fi: sticlă, ceramică sau folie din plastic. Caracteristicile unice ale noii tehnologii determină relizarea rapidă a circuitelor şi un preţ de producţie scăzut.

www.nanoident.com

INTEL

Intel şi BMW redefinesc automobilul

Intel Corporation şi BMW Group au pus bazele parteneriatului actual în decembrie 2005. Cele două companii au pus la punct împreună specificaţiile unei platforme integrate de consum al info-divertismentului, bazată pe arhitectura Intel. Platforma este proiectată pentru o experienţă multimedia online foarte variată, oferind în acelaşi timp condiţii de maximă siguranţă în timpul condusului, precum şi interfeţe particularizate atât pentru şofer, cât şi pentru pasageri. Cele două companii au îmbunătăţit experienţa mobilă de divertisment, comunicare şi informare a utilizatorului prin integrarea în automobil a unor sisteme de rulare a conţinutului digital, alcătuite din componente hardware şi software bazate pe standarde ale industriei. Intel şi BMW Group a prezentat la Geneva habitaclul unui automobil BMW echipat cu o platformă de bord multimedia, bazată pe arhitectura Intel, care rulează un serviciu Web pentru planificarea traseului.



www.intel.com

REZULTATELE CONCURSULUI "UMFLĂ POTUL!" DIN NUMĂRUL 84

"Poturile" 84 - SKIN - au fost umflate!

Premiile concursului "Umflă Potul" SKIN din numărul 84 al revistei au constat din produse Casio oferite de SKIN. Acestea au fost o cameră Casio EX-S770 cu 7.2 megapixeli şi trei camere Casio EX-Z60 cu 6.0 megapixeli.
Cei care au completat formularele şi le-au trimis până la data de 8 martie 2007 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC.
Câştigătorii premiilor au fost: **Moraru Radu** din Bucureşti, sector 5 - Casio EX-S770; **Marin Alex** din Bucureşti, sector 4, **Pojar Cătălin** din Cluj-Napoca, **Nagy Şandor** din Oradea, judeţul Bihor - Casio EX-Z60.
Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri!



OSRAM

OSRAM promite LED-uri mai puternice

Schimbările de climă actuale generate de încălzirea globală determină trecerea la o serie de măsuri drastice, de neconceput în urmă cu ceva timp. În Australia, becul clasic cu filament este pe cale de a fi interzis, iar locul său va fi luat de alte dispozitive de iluminat mai eficiente. Becul cu incandescenţă a rămas aproape neschimbat de la inventarea sa de către Tomas Edison. Randamentul acestuia este de numai 5%, restul energiei consumate fiind transformată în căldură. Cea mai promiţătoare metodă utilizează LED-uri pentru a obţine o lumină intensă, un consum redus şi o durată de viaţă mai mare a produsului respectiv. Preţul ridicat determinat de complexitatea acestuia rămâne ultimul obstacol în calea succesului noilor dispozitive.

Una dintre cele mai mari firme din lume în acest domeniu, OSRAM, promite noi dispozitive de iluminat casnic, ce vor utiliza LED-uri mai puternice. Noul LED stabileşte noi standarde de eficienţă, reuşind să obţină 75 de lumeni/watt la un curent de funcţionare de 350mAh. OSRAM produce deja mostre din noua gamă, iar intrarea propriu-zisă în producţia de masă va fi făcută în această vară.

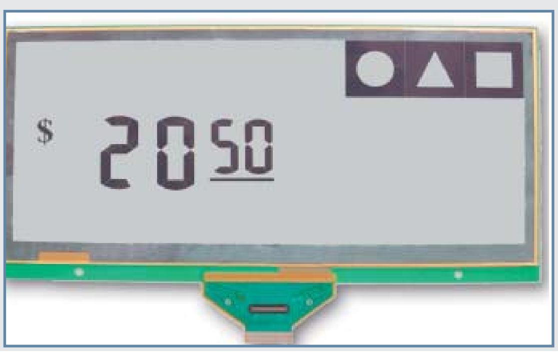
www.osram.com



SIPIX

Tastatura pe bază de hârtie electronică

SiPix Imaging a anunţat prima tastatură ce utilizează hârtia electronică. Firma are o bogată experienţă în realizarea etichetelor electronice. Tastatura KDM (Keypad Display Module) permite fiecărui buton să afişeze imagini dinamice.



Tastatura a fost dezvoltată împreună cu firma Silitech, unul dintre cei mai mari producători de tastaturi din lume, şi este disponibilă în diverse variante şi culori. Produsul este format din două straturi, unul din silicon şi altul din hârtie electronică. Comparativ cu ecranele LCD care încorporează un strat de sticlă, tastatura KDM este realizată dintr-un material subţire şi flexibil, iar structura acestuia permite tăierea în formele dorite. Imaginile afişate sunt clare şi au un contrast ridicat pentru a fi vizibile în condiţii de iluminare exterioară puternică. Structura Microcup este de tip fagure, fapt care determină o serie de avantaje unice comparativ cu ecranele OLED normale. Tehnologia Microcup, dezvoltată de Sipix, asigură uniformitatea culorii şi rezistenţa la şocuri mecanice.

www.sipix.com

PE SCURT

NVIDIA Developer Toolkit pentru DirectX 10

Noul Developer Toolkit de la NVIDIA facilitează crearea de jocuri compatibile DirectX 10, prin oferirea de mostre de cod pentru instruire, acces avansat la shadere, optimizare de performanţă şi multe altele. Toolkit-ul asigură un câştig semnificativ de performanţă şi salvează timp în dezvoltarea şi optimizarea jocurilor.

www.nvidia.com

Intel a prezentat noi drive-uri flash

SSD-urile Z-U130 sunt fabricate în variante cu 1, 2, 4 şi 8GB memorie şi pot realiza transferul de date cu viteza de 28MB/s la citire şi 20MB/s la scriere. Memoriile sunt construite în sistem SLC (single-level cell) şi sunt destinate dispozitivelor mobile.

www.intel.com

Un nou echipament multifuncţional de la Xerox

Xerox România prezintă pe piaţa locală multifuncţionalul laser color Phaser 6115 MFP. Noul model are o viteză de imprimare de 20 de pagini pe minut alb-negru şi cinci pagini pe minut color. Rezoluţia maximă de imprimare este de 2400x600dpi, iar acurateţea culorilor este certificată Pantone. În plus, echipamentul include în varianta standard opţiunea de tipărire faţă-verso. Transmisia prin fax se face cu o viteză de 33.6kbps, iar memoria de 4MB a acestuia îi permite utilizatorului să salveze aproximativ 250 de pagini. Scanner-ul încorporat poate salva documentele în format pdf sau tiff şi le poate trimite către computer. Phaser 6115 MFP poate imprima un volum maxim de 35.000 de documente pe lună. Echipamentul este uşor de instalat şi de conectat la reţea. Preţul recomandat al Xerox Phaser 6115 MFP este de 998 USD fără TVA.

www.xerox.ro

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xpc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Procesoare / Memorii

Memorie invizibilă

Am o dilemă care constă în: am mai adăugat azi două module DDR2 de câte 512MB celorlalte două existente. Toate modulele sunt identice, dar Windows-ul îmi raportează numai 1024MB, cu toate că în realitate am 2048MB. Procesorul este P4 D925 3GHZ montat pe o placă de bază Gigabyte GA-945PL-DS3 cu sistem de operare Windows XP Profesional SP2. *BurnerX*

Cel mai simpu ar fi să muţi memoriile vechi pe celelalte bancuri şi dacă nu le vede e clar: bancuri defecte. Verifică eventual noile memori în bancurile vechi ca să fii sigur că merg. **XSamSung**

Cum le-ai montat, în dual channel sau single channel? Încearcă în ambele feluri, poate merge cumva (şi nu te stresa dacă vor merge numai single channel că dual channel aduce spor de performanţă doar teoretic şi e de cel mult 3%). Dacă nici aşa nu merge, poţi încerca eventual să faci un update de BIOS. *DarthVader*

FORUM: Plăci video

XFX 8800GTS 320MB - merită sau mai bine iau 7950GT?

A apărut XFX PV-T80G-GHF9 GF8800GTS 320MB şi vreau să achiziţionez una, dar am înţeles că nu merită în comparaţie cu XFX PV-T71J-UHF4 GF7950GT 256MB. Diferenta între cele două este de 150 lei. *u1y53*

După cum unii dintre voi ştiu, aceeaşi dilemă am avut-o şi eu pentru calculatorul cumnatului meu. În urma unor păreri mai avizate decât a mea, am ales BFG 8800GTS 640MB. **burebista**

Nu ştiu cine te-a lămurit că 8800GTS nu merită în comparaţie cu 7950GT, dar eu îţi recomand să nu mai iei în considerare niciun sfat de la persoana respectivă. *Neon Biker*

Evident că merită un 8800GTS comparativ cu 7950GT, mai ales la o diferenţă aşa de mică de preţ. 8800GTS se clasează peste X1900XT (care, la rândul său, este peste 7950GT). Aşa că nu mai sta pe gânduri şi ia-o; sau, dacă mai storci 2 milioane de lei, ia varianta cu 640MB. **KodiaK**

8800GTS 320 câştigă detaşat în orice benchmark comparativ cu 7950GT. Nu e chiar mai bun ca un SLI cu două 7950GT, dar se se situează în jurul aceloraşi valori. Diferenţa de preţ este chiar mică, având în vedere că un 7950GT e undeva în jurul preţului de 900 lei. Pe lângă performanţă brută, placa asta este capabilă de DX10, ceea ce 7950GT nu poate şi are o arhitectură foarte bine pusă la punct pe lângă 7950GT. *2K*

Se merită 8800, după cum spune toată lumea. Eu vroiam să îmi cumpăr 7950GT, dar după ce a apărut 8800 m-am răzgândit. Citeşte review-urile şi vei vedea imediat de ce. Eu am ales un BFG OC şi, deşi pe ambalaj este specificat "Lifetime waranty", în România se oferă o perioadă de garanţie de numai cinci ani. **bylly**

HARDMAIL

>>> NU MAI FUNCŢIONEAZĂ TV-OUT-UL >>>

Autor: Dan Mircea

De curând, am achiziţionat un cablu TV-Out pentru a viziona filmele din calculator pe televizor. Am realizat conexiunea şi după ceva bătăi de cap cu driver-ul am avut imagine color pe TV. Deoarece îmi apăreau tot felul de dungi pe ecran de ca şi cum ar fi fost semnalul slab, am mişcat conectorul de la televizor (SCART) şi imaginea a dispărut de tot. Disperat, am cumpărat alt cablu şi rezultatul este acelaşi. Ce pot să fac în situaţia de faţă pentru a vedea filmele pe televizor? Calculatorul are următoarea configuraţie: procesor AMD Athlon XP 1600+, placă de bază Gigabyte GA-7DXE, memorie 512MB DDR266, iar televizolrul este un Philips.

XtremPC: **Dungile care îţi apăreau se datorau unui contact imperfect fie la conectarea în placa video, fie la conectarea cu televizorul. Între placa video din calculatorul tău şi televizor există o mică diferenţa de potenţial şi la un contact imperfect există riscul producerii unui arc electric care poate distruge componente sensibile de pe placa video sau din televizor. Din acest motiv, nu se recomandă conectarea sau deconectarea cablului în timpul funcţionării celor două echipamente. Cel mai probabil, prin mişcarea cablului în timpul funcţionării s-a creat un arc electric care a distrus o componentă electronică din televizor. Din păcate, problema nu poate fi remediată decât de un electronist care dispune de aparatura necesară. Mai puţin costisitor ar putea fi să achiziţionezi un emiţător la care să conectezi ieşirea plăcii video. Mai departe, poţi recepţiona semnalul pe televizor cu ajutorul unei antene de cameră. Pe de altă parte, ar putea fi vorba numai despre un contact imperfect în televizor care s-a desfăcut complet în momentul în care ai mişcat mufa.**

>>> CALCULATOR NOU NU PORNEŞTE >>>

Autor: Mihai Ştefan

Mi-am cumpărat toate componentele necesare construirii unui calculator şi, în ciuda faptului că sunt începător, m-am decis să îl asamblez singur. M-am ghidat după manualele componentelor şi după aproximativ o oră şi jumătate sistemul era montat. Deşi apăs pe buton, calculatorul nu vrea să pornească nici în ruptul capului (nu pornesc nici măcar ventilatoarele). Am greşit eu oare ceva la asamblare? Este posibil să fi stricat ceva? Ce mă sfătuiţi să fac? Componentele pe care le-am ales sunt: procesor AMD Sempron 3000+ Socket AM2, placă de bază ASUS M2N, memorie 512MB DDR2 667MHz, harddisk SATA Seagate 250GB.

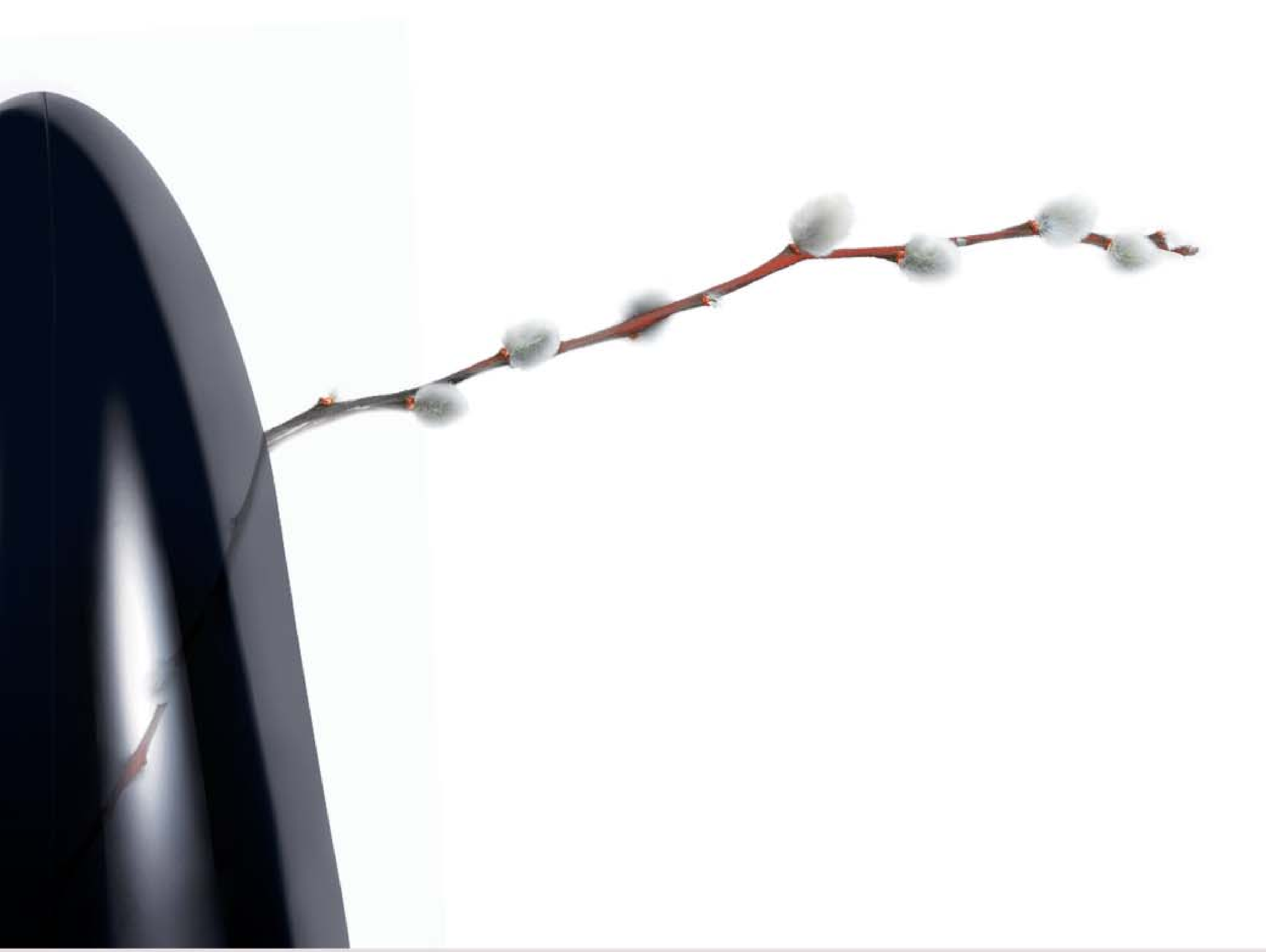
XtremPC: **Problema de care te plângi se poate datora mai multor cauze, însă printre începători cea mai frecventă este fixarea plăcii de bază în carcasă fără montarea distanţierilor aferenţi. Astfel, lipiturile de pe spatele plăcii fac contact cu tabla carcasei şi în felul ăsta se crează un scurtcircuit pe placa de bază, motiv pentru care intră în protecţie şi nu porneşte. Dacă distanţierii sunt la locul lor, verifică dacă butonul de power al carcasei funcţionează. Pentru acest lucru, decuplează-l de la pinii de pe placa de bază aferenţi lui şi încearcă să realizezi un contact între aceştia (practic, acelaşi lucru face şi butonul respectiv). Cel mai uşor este să îi atingi în acelaşi timp cu vârful unei şurubelniţe. De asemenea, poate fi vorba de o sursă defectă. În ambele din ultimele două cazuri îţi recomand să mergi la magazinul de la care ai cumpărat componentele pentru a remedia defectul în baza garanţiei.**

>>> NU POT INSTALA SISTEMUL DE OPERARE >>>

Autor: Codruţ Sârbu

Am cumpărat un laptop cu harddisk SATA şi fără sistem de operare. Când vreau să instalez Windows-ul XP, acesta îmi spune că nu am niciun harddisk. Am descărcat de pe site-ul producătorului driver-ul pentru controller-ul SATA şi am creat discheta necesară pentru a instala harddisk-ul în timpul programul de setup (prin apăsarea tastei F6). Laptop-ul nu are unitate floppy, aşa că am cumpărat o unitate externă, pe interfaţă USB. Nici astfel nu am soluţionat problema, iar cei de la magazin mi-au spus că nu este treaba lor. În concluzie, m-am ales cu un laptop pe care nu îl pot folosi. Există vreo ieşire din acest impas? Oare producătorul la ce s-a gândit când a început să comercializeze un astfel de laptop?

XtremPC: **În ţările dezvoltate, laptop-urile sunt comercializate cu sistem de operare care conţine toate driverele necesare. În România, pentru a oferi acelaşi produs la un preţ cât mai mic, s-a renunţat la sistemul de operare, dar s-a scăpat din vedere aspectul controller-ului SATA care nu este recunoscut de Windows XP. Deşi laptop-urile sunt recunoscute pentru BIOS-ul sărăcăcios, încearcă să configurezi harddisk-ul ca dispozitiv IDE. Dacă acest lucru nu este permis, singura soluţie viabilă rămâne crearea unui CD cu Windows XP cu drivere încorporate (unattended). Pentru acest lucru, există mai multe programele pe care le poţi folosi, printre care şi Windows Unattended CD Creator. În funcţie de preferinţele tale, poţi integra numai driver-ul pentru SATA sau toate driverele aferente modelului tău de laptop.**







HIGH-DEFINITION

NOUL STANDARD DIGITAL AUDIO/VIDEO

Cu toate ca nu este un subiect nou, standardul High-definition a devenit din ce în ce mai accesibil, atât sub forma televiziunii HD, cât şi a conţinutului multimedia redat de PC.

NEVOIA UNEI CALITĂŢI SUPERIOARE A IMAGINII recepţionate s-a făcut simţită de mai multă vreme, însă lansarea şi popularizarea unui standard în acest domeniu a fost greoaie. La ora actuală există mai multe formate şi modalităţi de transmisie încât alegerea unei configuraţii compatibile poate fi dificilă chiar şi pentru cineva cu o cultură IT peste medie.

ISTORIC

Termenul "High-Definition" are o vechime considerabilă, fiind folosit în anii '30-'40 pentru sistemul britanic de transmisie alb-negru cu 405 linii. Totuşi, acesta împreună cu sistemul NTSC cu 525 de lini aveau înaltă definiţie numai în comparaţie cu sistemele anterioare. Sistemele NTSC şi PAL sunt considerate astăzi ca având definiţie standard.

După cel de-al doilea război mondial, în Franţa a fost lansat un sistem de transmisie alb-negru cu 819 linii care avea o calitate considerabil mai înaltă decât cel cu 625 de linii. Din păcate, lăţimea de bandă necesară transmisiei era prea mare şi a fost scoas din uz în 1986, la un an după dispariţia sistemului britanic cu 405 linii.

SDTV

Aceasta este prescurtarea pentru "Standard-Definition Television" sau standardul actual pentru transmisie TV analogică. În Europa este folosit sistemul PAL (Phase Alternating Line), care are 576 de linii şi o frecvenţă de 25 de cadre pe secundă, iar în Statele Unite sistemul NTSC (National Television System Committee), cu 480 de linii la 30 de cadre pe secundă. Frecvenţa de afişare nu este însă cea reală deoarece imaginea se formează prin interpolare. Aceasta înseamnă că fiecare cadru este compus alternativ din liniile cu număr par sau din liniile cu număr impar. Din cauza frecvenţei de afişare, acest fapt nu este vizibil pentru ochiul uman.

HDTV

Pe scurt, HDTV este un sistem de transmisie digital pentru televiziune, cu o rezoluţie semnificativ mai mare decât cea a sistemelor tradiţionale. Această transmisie se realizează digital deoarece necesită mai puţină lăţime de bandă. Tehnologia a fost creată în anii '90 de către Digital HDTV Grand Alliance, un consorţiu din care faceau parte AT&T, Massachusetts Institute of Technology şi Philips Consumer Electronics. Aceştia au stabilit principiile de bază pentru televiziunea de înaltă definiţie: formate de imagine flexibile, scanare progresivă cu pixel pătrat pentru formatele de baleiaj, scanare interpolată cu pixeli rectangulari, compresie video bazată pe MPEG-2 şi un format de transmisie bazat pe pachete cu posibilitatea prioritizării acestora pentru o flexibilitate sporită a serviciilor oferite.

În final, au fost implementate rezoluţii cu 1080 şi 720 de linii, transmisie prin modulaţie de tip 8-VSB şi sunet Dolby AC-3. La vremea respectivă au fost o serie de controverse legate de aceste alegeri, în mod special în ceea ce priveşte modalitatea de transmisie şi compresia sunetului.

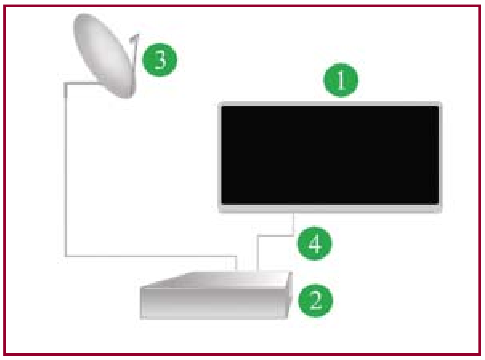
În Europa, a fost fondată în 1999 EICTA sau European Information&Communications Technology Industry Association. Aceasta a specificat cerinţele minime pentru afişarea logo-ului "HD Ready" pe echipamentele electronice: rezoluţia minimă trebuie să fie de 720 de linii verticale cu aspect wide; echipamentul trebuie să accepte semnal HD prin conector analog YPbPr (component video) şi conector digital DVI sau HDMI; intrările HD trebuie să recunoască cele două formate standard de



înaltă definiţie (1280x720 la 50 şi 60Hz progresiv, respectiv 1920x1080 la 50 şi 60Hz interpolat); semnalul digital trebuie să fie compatibil cu standardul HDCP de protecţie a conţinutului.

Transmisia semnalului HD se poate realiza terestru, prin satelit, prin cablu sau prin intermediul Internetului. Alte surse de semnal video HD pot fi discurile de capacitate mare (Blu-ray şi HD DVD), clipuri de pe Internet sau consolele de jocuri de ultimă generaţie.

Un sistem standard de echipamente electronice care poate recepţiona şi afişa semnal video HD este compus din: monitor HDTV (1), receiver HD (2), antenă pentru satelit (3) şi cablu HDMI sau DVI (4). Configuraţie poate în funcţie de provenienţa semnalului şi dotările monitorului.



La nivel mondial, conform unui raport In-Stat se aprecia că la mijlocul anului 2006 existau 15 milioane de utilizatori ai serviciilor de televiziune High-Definition, numărul acestora aşteptându-se să crească până la 20.3 milioane de utilizatori la sfârşitul anului 2006. Mai mult decât atât, conform datelor din 2006, 91% din totalul utilizatorilor de servicii HDTV erau concentraţi în ţări ca Statele Unite ale Americii şi Japonia.

În Europa, un număr din ce în ce mai mare de posturi transmit în format HD prin satelit. Printre acestea amintim BBC şi The History Channel în Marea Britanie, TF1, M6 şi Canal+ în Franţa şi Sat1 în Germania. Canalul National Geografic este transmis în format HD în Marea Britanie, Franţa şi Italia.

În România, la sfârşitul anului trecut canalul de televiziune ProTV anunţa începerea transmiterii unor emisiuni din grila de programe în format HD. Transmisia se realizează terestru pe canalul 30 cu frecvenţa de 546.00MHz, iar conţinutul video este comprimat în format MPEG-4/H-264.

HD ŞI PC-UL

Piaţa monitoarelor pentru PC-uri a fost inundată de modele cu aspect WIDE. Acestea sunt capabile de rezoluţii de 1440x900, 1680x1050 şi 1920x1200, putând scala cu uşurinţă rezoluţiile de 720 şi 1080 de linii. Din păcate, scalarea nu este perfectă deoarece aspectul monitorului este 16:10.

Diferenţa esenţială, atunci când vorbim de conţinutul HD redat de PC faţă de cel redat de un sistem HDTV, este aceea că decodarea semnalului se face cu ajutorul procesorului. Din păcate, procesoarele din generaţia trecută (Intel Pentium 4 şi AMD Athlon XP) pot reda acceptabil, în funcţie de configuraţie, formatul 720p şi cu greu formatul 1080i.

GLOSAR

720p60
Este un format HD cu rezoluţia de 1280x720 de pixeli şi codare progresivă a cadrelor la o frecvenţă de 60 de cadre pe secundă (60Hz).

1080i50
Este un format HD cu rezoluţia de 1920x1080 de pixeli şi codare interpolată a cadrelor la o frecvenţă de 50 de câmpuri (25 de cadre) pe secundă.

Blu-ray
Un disc Blu-ray este un format de optic de mare densitate pentru stocarea conţinutului digital multimedia. A fost dezvoltat de Sony în colaborare cu alte companii şi are capacităţi de 25GB single layer şi 50GB dual layer.

Dolby Digital
Este denumirea generală pentru o serie de tehnologii de compresie audio cu pierdere dezvoltate de Dolby Laboratories.

Dolby AC-3
Aceasta este tehnologia de compresie a sunetului cea mai folosită la ora actulă pentru filmele pe suport fix. Sunetul este redat pe şase canale diferite, cinci având plaja de frecvenţe normală 20Hz-20KHz, iar al şaselea doar frecvenţele joase (20Hz-120Hz).

DVI (Digital Visual Interface)
Interfaţă video digitală standard creată pentru obţinerea unei calităţi maxime a imaginii pe un monitor LCD sau cu ajutorul unui proiector digital. Este parţial compatibilă cu standardul HDMI în modul digital (DVI-D).

HD DVD (High-Definition DVD)
Acest format optic pentru stoare de date a fost creat ca un succesor pentru DVD de către un grup de companii în fruntea cărora se află Toshiba. Capacităţile pe care le oferă sunt de 15GB pentru single layer şi 30 de GB pentru dual layer.

HDMI (High-Definition Multimedia Interface)
Interfaţă audio/video digitală prin care se pot transmite date necompresate. Asigură conectarea între un receiver, un DVD player, un PC sau o consolă şi un monitor compatibil.

NTSC (National Television System Committee)
Sistemul analogic de transmisie a televiziunii folosit în Statele Unite, Canada, Japonia, Coreea de Sud, Filipine şi alte ţări din America Centrală şi de Sud. Fiecare cadru transmis conţine 525 de linii (484 vizibile) cu o rezoluţie interpolată de 60Hz.

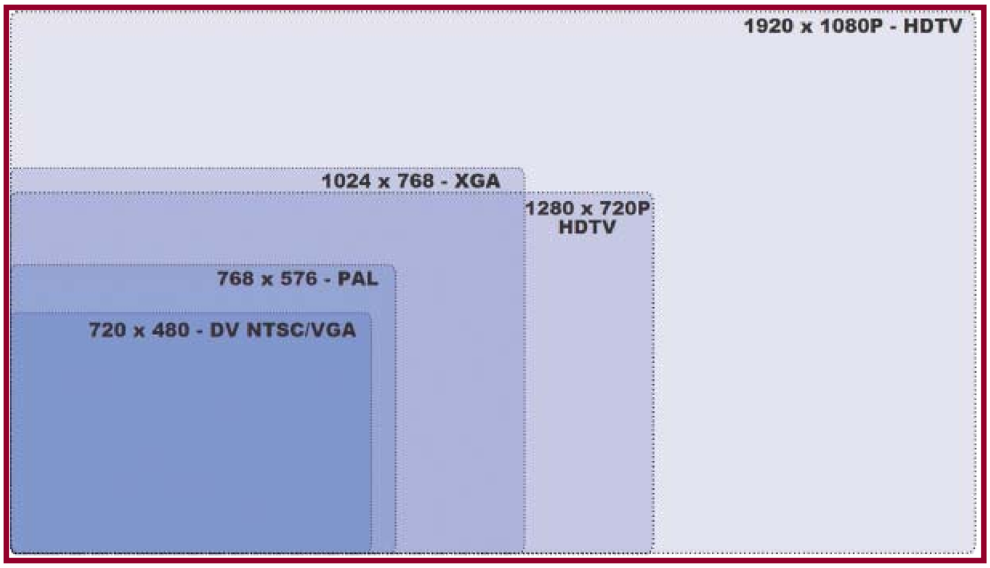
PAL (Phase Alternating Line)
Sistemul analogic de transmisie a televiziunii, lansat în 1967 în Germania şi Marea Britanie. Fiecare cadru transmis conţine 625 de linii (576 vizibile) cu o rezoluţie interpolată de 50Hz.

Datorită calităţii superioare a imaginii, DVD-ul este depăşit ca suport mobil pentru conţinut HD. Nici măcar discurile Double Layer sau Dual Layer nu sunt de-ajuns pentru a stoca un film la calitate HD. La ora actuală, standardele Blu-ray şi HD DVD sunt singurele care pot oferi o soluţie la această problemă. Putem vorbi de un război între aceste două formate, fiecare fiind susţinut de câte o serie de studiouri producătoare de filme. Pe un disc Blu-ray (25GB) pot fi înmagazinate 4.5 ore de conţinut video HD, faţă de cele aproximativ 3 ore ce încap pe un disc HD DVD (15GB). De la începutul anului până acum, vânzările de discuri Blu-ray au depăşit de două ori vânzările de discuri HD DVD.

AVANTAJELE HDTV

În primul rând, calitatea imaginii oferite de HDTV este mult mai bună decât cea oferită de televiziunea standard. Rezoluţia mare se traduce printr-o imagine mai clară şi mai puţin estompată. Imaginile în mişcare sunt precise, iar culorile sunt mai naturale. Un alt avantaj clar este sunetul surround. Transmisia semnalului HD se face digital, nefiind afectat de interferenţele specifice televiziunii standard. În cazul unui semnal prea slab, afişarea este întreruptă.

Daniel Ion
daniel.ion@xtrempc.ro





VEDERE PANORAMICĂ

TEST DE MONITOARE WIDE

Cea mai mare îmbunătăţire din ultimii ani adusă confortului utilizatorilor de calculator se observă în domeniul monitoarelor, trendul wide fiind o binecuvântare pentru vederea umană, puternic laterală.

DEŞI PÂNĂ NU DE MULT PENTRU UTILIZATORUL casnic nu reprezentau decât un moft, display-urile LCD au început să-şi facă loc timid în locuinţele noastre. Cu ajutor susţinut din partea producătorilor, prin practicarea unor preţuri din ce în ce mai accesibile şi prin oferirea de timpuri de răspuns tot mai mici, acum acestea ne încântă ochii cu rate de contrast tot mai mari şi culori din ce în ce mai apropiate de cele cu care ne-au obişnuit bătrânele ecrane CRT, aflate acum pe ultimul drum. Mai mult, deşi personal îmi displace, anul 2006 a marcat impunerea unui nou trend, şi anume cel wide.

TENDINŢE

Monitoarele de tip wide sunt în general preferate deoarece oferă mai mult spaţiu de lucru şi sunt mai viabile în cazul vizionării de filme. Un alt motiv care le favorizează este, în mod paradoxal, costul de producţie mai scăzut. Aceasta se datorează în principal faptului că dintr-o coală de substrat pot fi fabricate mai multe display-uri în format wide decât în format standard. De exemplu, dintr-o singură coală de substrat măsurând 1100mm pe 1300mm pot fi fabricate 12 monitoare în format 16:10, comparativ cu doar nouă în format 5:4. La ora actuală se remarcă o uniformitate a ofertei de display-uri wide, majoritatea producătorilor optând pentru dotări minimale în scopul menţinerii unui preţ scăzut. De asemenea, specificaţiile tehnice sunt foarte asemănătoare, un timp de răspuns de 5ms fiind la ordinea zilei. Aici se poate observa tendinţa oarecum îngrijorătoare a companiilor de a nu preciza valoarea reală a timpului de răspuns, optându-se în general pentru valori ce pot fi atinse doar teoretic, prin utilizarea anumitor algoritmi de compensare.

Pentru cei care îşi doresc mai mult decât un monitor există întotdeauna soluţii mai scumpe, ultradotate, precum modelul Ferrari F-20 comercializat de Acer, aflat în test. De observat mai este şi faptul că majoritatea covârşitoare a modelelor ce se găsesc pe piaţă folosesc matrice TN, lucru ce ar putea fi interpretat ca o victorie definitivă a acestui tip de panou. Preţul mic de producţie, combinat cu performanţe din ce în ce mai ridicate, a convins o bună parte dintre producători să treacă la această tehnologie. Bătălia nu este totuşi încheiată, lucru dovedit de susţinerea MVA/PVA de către Eizo. Deşi mai scumpe şi cu timpuri de răspuns mai mari, matricele MVA/PVA prezintă diferenţe de calitate vizibile, asigurând unghiuri de vizibilitate aproape perfecte, combinate cu rate de contrast tipice de peste la 1000:1. De asemenea, reproducerea culorilor este net superioară matricelor de tip TN, făcând din acestea alegerea perfectă pentru monitoarele profesionale.

SISTEMUL DE TESTARE

Măsurătorile au fost făcute cu ajutorul unui colorimetru profesional Monaco Optic XR şi software-ul dedicat. Placa video pentru care am optat a fost Matrox Parhelia 512, celebră pentru calităţile sale atunci când vine vorba de randarea de imagini 2D. În calcularea notei finale s-a ţinut cont în proporţie de 40% de performanţa monitorului (aici încadrându-se timpul de răspuns şi unghiurile de vizibilitate), pondere egală având-o şi calitatea imaginii (aici participând luminozitatea, rata de contrast şi buna reprezentare a culorilor). Restul de 20% au fost atribuite dotărilor, fiind luate în considerare calităţi ca prezenţa boxelor sau a sistemului de prindere pe perete, posibilităţile de ajustare a poziţiei ecranului, uşurinţa în folosirea meniului, posibilităţile de interconectare şi altele. Înainte de calibrare şi rularea testelor, fiecare monitor a fost lăsat să funcţioneze timp de o jumătate de oră pentru a permite stabilizarea imaginii.

CONCLUZII

Scepticismul iniţial cauzat de caracterul meu puţin mai conservator mi-a fost înmuiat de calitatea de care au dat dovadă unele dintre monitoare, acestea reuşind să-mi întipărească o impresie foarte bună. Progresele făcute în ultima perioadă sunt clar vizibile, nivelul calitativ al monitoarelor LCD actuale fiind mult peste al celor de acum câţiva ani. Mai mult, nu cred că este greşit să afirmăm că viitorul aparţine display-urilor wide, fie că ne place sau nu.

Bogdan Dumitraşcu
bogdan.dumitrascu@xtrempc.ro



3307 Lei 60 luni Lasting System

EIZO S2111W

EIZO ne surprinde în mod plăcut cu singurul model de 21” aflat în test.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Deși ceva mai voluminos, modelul are o construcție elegantă, cu butoane sensibile la atingere. Sunt permise atât, pivotarea, cât și ajustarea verticală, iar ca dotări acesta încorporează două intrări DVI și două porturi USB. Din meniu este permisă modificarea unei pleiade de parametri vizuali.

PERFORMANȚE

Având la bază o matrice S-PVA, S2111W se bucură de o imagine superbă, cu unghiuri de vizibilitate și culori aproape perfecte. Contrastul măsurat este de 940:1, iar luminozitatea de 504cd/mp.

CONCLUZIE

Deși adresat profesioniștilor, S2111W se pretează oricăror sarcini și oricărui utilizator ce dispune de suma necesară.

Dimensiune ecran: 21 inch • Rezoluție maximă: 1680x1050 • Contrast: 1000:1 • Luminozitate: 450cd/mp • Timp de răspuns: 8ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 178 • Unghi de vedere vertical: 178 • Conectare: 2xDVI • Greutate: 8.2kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: 2xUSB

8.57



810 Lei 36 luni Asesoft Distribution

Horizon 2005SW12

Horizon ne propune un monitor care îmbină calitatea cu un preț accesibil.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Plasticul folosit lasă impresia de produs ieftin, accentuată și de aparenta lipsă de stabilitate de care suferă monitorul. O examinare mai atentă relevă prezența unei perechi de boxe la baza ecranului.

PERFORMANȚE

Calitatea imaginii este principalul atu al acestui model, culorile fiind reproduse foarte bine, iar trecerea între diferite nuanțe fiind una lină. Valorile obținute pentru contrast și luminozitate au fost de 577:1, respectiv 341cd/mp. Sunetul nu impresionează, însă nu este nici pe departe unul rău, făcând față cu brio utilizării într-un birou.

CONCLUZIE

Trecând peste micile probleme de construcție, 2005SW12 reprezintă o alegere excelentă.

Dimensiune ecran: 20inch • Rezoluție maximă: 1680x1050 • Contrast: 800:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 5ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 160 • Unghi de vedere vertical: 160 • Conectare: DVI, D-SUB • Greutate: 8.0kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Nu • Extra: Boxe

7.31



918 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare
899 Lei 36 luni ELKOTech România

Acer AL2016W

Acer face parte dintre producătorii care nu se abat de la niște linii prestabilite atunci când vine vorba de design.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În ciuda faptului că este unul dintre cele mai subțiri modele din test, construcția monitorului lasă impresia de produs ieftin. La capitolul dotări, singura facilitate notabilă este sistemul de prindere VESA.

PERFORMANȚE

În ciuda performanțelor mari obținute la capitolul luminozității (cu o valoare măsurată de 345cd/mp) și a ratei de contrast (841:1), reproducerea culorilor nu este foarte bună. Alte puncte se pierd la capitolul unghiuri de vizibilitate.

CONCLUZIE

Calitatea imaginii recomandă acest model mai mult pentru munca de birou și mai puțin pentru jocuri sau multimedia.

Dimensiune ecran: 20 inch • Rezoluție maximă: 1680x1050 • Contrast: 600:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 8ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 140 • Unghi de vedere vertical: 130 • Conectare: D-SUB • Greutate: 5.5kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

6.14



1156 Lei 36 luni Aline Distribution Grup

ASUS MW201u

Recunoscut pentru designurile sale elegante, ASUS nu se dezminte nici în cazul MW201u.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Având baza placată cu metal, acest model este caracterizat de un aspect futuristic. La capitolul dotări, cea mai remarcabilă calitate este suportul HDCP, la care se adaugă o pereche de boxe.

PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al performanței, monitorul nu s-a distins cu nimic, valorile măsurate fiind sub cele ale modelului de 19” de la același producător, în speță 242cd/mp pentru luminozitate și 758:1 pentru rata de contrast. Pe de altă parte, calitatea sunetului a fost vizibil îmbunătățită, boxele fiind printre cele mai bune auzite în acest test.

CONCLUZIE

MW201u va face față cu brio oricărui mediu de lucru.

Dimensiune ecran: 20 inch • Rezoluție maximă: 1680x1050 • Contrast: 700:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 2ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 170 • Unghi de vedere vertical: 150 • Conectare: DVI, D-SUB • Greutate: 5.7kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe

7.53



2010 Lei 36 luni SCOP Computers

Acer **Ferrari F-20**

Gama Ferrari reprezintă mândria producătorului Acer.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Însușindu-și culorile și sigla Ferrari, F-20 are un aspect foarte pretențios. Dotările sunt însă principala atracție a acestuia: se remarcă prezența unui tuner TV și a două boxe cu subwoofer, împreună cu o miriadă de conectori: digital, analog, SCART, Composite, S-Video. Ajustările pe verticală sau orizontală sunt imposibile.

PERFORMANȚE

La capitolul performanță, rezultatele sunt bune. Valorile măsurate pentru luminozitate și contrast au fost de 339cd/mp, respectiv 771:1. Culorile sunt frumoase, însă iluminarea panoului este inconsistentă. Sunetul este clar și plăcut doar la volum mediu.

CONCLUZIE

F-20 este bun pentru cei ce vor mai mult decât un monitor.

Dimensiune ecran: 20 inch • Rezoluție maximă: 1680x1050 • Contrast: 800:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 8ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 176• Unghi de vedere vertical: 176 • Conectare: DVI, D-SUB, SCART, TV, Composite, S-Video • Greutate: 6.8kg • Alimentator: extern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe, TV-Tuner

8.20



1039 Lei 36 luni Deck Computers International

Samsung **SyncMaster 205BW**

Samsung se poate mândri cu o tradiție bogată în domeniul monitoarelor de calitate, iar seria BW este departe de a-i strica reputația.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Modelul SyncMaster 205BW păstrează designul simplu și elegant specific producătorului, oferind totodată posibilitatea pivotării și ajustării verticale. Reglajul imaginii se poate face atât din meniu, cât și prin folosirea software-ului inclus.

PERFORMANȚE

În urma testelor au reieșit o rată de contrast de 567:1 și o luminozitate de 250cd/mp, valori nu foarte depărtate de cele specificate. Calitatea imaginii este destul bună, fără a excela, însă unghiurile de vizibilitate pot fi îmbunătățite.

CONCLUZIE

În ciuda prețului mai scăzut, performanțele oferite sunt peste medie.

Dimensiune ecran: 20 inch • Rezoluție maximă: 1680x1050 • Contrast: 700:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 6ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 160 • Unghi de vedere vertical: 160 • Conectare: DVI, D-SUB • Greutate: 6.8kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

6.97



1161 Lei 36 luni Asesoft Distribution
1410 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

LG **L204WT**

Folosindu-se de algoritmi speciali DFC, LG se laudă cu obținerea unei rate de contrast de 2000:1.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

L204WT este caracterizat de un aspect simplu și dotări minimale. Amplasamentul butoanelor de control este cel puțin neinspirat, la fel ca și în cazul altor modele, acționarea lor fiind foarte incomodă.

PERFORMANȚE

Imaginea afișată s-a dovedit a fi foarte bună, reproducerea culorilor și timpul de răspuns fiind eficiente indiferent de utilizarea aleasă: jocuri, filme sau aplicații office. Luminozitatea măsurată (339cd/mp) a depășit valoarea specificată, însă contrastul atins a fost de doar 628:1.

CONCLUZIE

Performanțele și calitatea imaginii recomandă acest model pentru orice tip de aplicație.

Dimensiune ecran: 20 inch • Rezoluție maximă: 1680x1050 • Contrast: 2000:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 5ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 160 • Unghi de vedere vertical: 160 • Conectare: DVI, D-SUB • Greutate: 4.8kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

7.28



699 Lei 36 luni Provision IT & Multimedia

MIRAI **DML-419W210**

Însemnând "viitor" în limba japoneză, MIRAI este un brand recent lansat de către producătorul taiwanez Chi Mei.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Deși se poate lăuda cu un premiu iF și unul reddot pentru design-ul său, monitorul este sărac în dotări, singura facilitate fiind sistemul de prindere VESA. De asemenea, se observă lipsa intrării DVI.

PERFORMANȚE

Luminozitatea măsurată (292cd/mp) se apropie mult de cea specificată, rata de contrast dovedindu-se chiar mai bună (620:1). Culorile sunt puțin mai deschise decât în realitate, iar unghiurile de vizibilitate sunt cam mici.

CONCLUZIE

Calitatea imaginii este satisfăcătoare, potențialul cumpărător putând fi influențat și de timpul de răspuns specificat de doar 2ms.

Dimensiune ecran: 19 inch • Rezoluție maximă: 1440x900 • Contrast: 600:1 • Luminozitate: 330cd/mp • Timp de răspuns: 2ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 160 • Unghi de vedere vertical: 140 • Conectare: D-SUB • Greutate: 4.65kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

6.74



777 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

BenQ FP92Wa

BenQ este recunoscut pentru raportul calitate-preț bun pe care îl oferă.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Nici aspectul, nici ergonomia nu sunt puncte forte ale acestui model. Butoanele au un amplasament foarte neinspirat, acestea găsindu-se pe partea stângă. Mai mult, există o întârziere de aproape două secunde între apăsarea butonului de meniu și apariția acestuia.

PERFORMANȚE

Luminozitatea măsurată a fost de 415cd/mp, iar contrastul de 638:1, valori foarte bune. Din păcate, culorile s-au dovedit a fi prea deschise, afectând calitatea imaginii, iar unghiurile de vizibilitate au fost sub cele afișate de alte modele.

CONCLUZIE

În ciuda timpului bun de răspuns, FP92Wa nu excelează la niciun capitol.

Dimensiune ecran: 19 inch • Rezoluție maximă: 1440x900 • Contrast: 700:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 5ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 170 • Unghi de vedere vertical: 160 • Conectare: D-SUB • Greutate: 4.7kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

7.14



861 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

LG L192WS

LG ne prezintă un model mai mic și mai ieftin, care nu face însă de rușine brandul.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Construcția monitorului este tipică producătorului, cu profilul subțire și cu butoanele poziționate în spatele ramei din dreapta. Un mare minus îl reprezintă dificultatea demontării piciorului, aspect prezent și la modelul L204WT.

PERFORMANȚE

Calitatea imaginii este inferioară celuilalt model LG aflat în test, culorile suferind de aceeași abundență de iluminare ca și în cazul BenQ. Valoarea măsurată pentru luminozitate a fost de 305cd/mp, iar contrastul înregistrat a fost de 650:1.

CONCLUZIE

L192WS reprezintă o alegere de buget foarte bună, făcând față cu succes atât mediului office, cât și celui multimedia.

Dimensiune ecran: 19 inch • Rezoluție maximă: 1440x900 • Contrast: 700:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 5ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 160 • Unghi de vedere vertical: 160 • Conectare: D-SUB • Greutate: 4.2kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

6.73



707 Lei 36 luni Skin

AG Neovo K-A19

Printre produsele destinate utilizatorilor nepretențioși se încadrează și K-A19, propus de producătorul AG Neovo.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Singurule reproșuri ce pot fi aduse construcției monitorului constau în lipsa intrării DVI și în dificultatea apăsării butoanelor de control. Dotările sunt minimale, singura facilitate adițională fiind sistemul de prindere pe perete VESA.

PERFORMANȚE

Valorile măsurate de noi s-au apropiat de cele specificate, fiind obținută o rată de contrast de 777:1, în condițiile unei luminozități de 272cd/mp. Totodată, timpul de răspuns de 3ms este mai mult decât suficient pentru a face față oricărui film sau joc.

CONCLUZIE

Prețul mic și performanțele bune fac din acest model o soluție atractivă pentru mulți.

Dimensiune ecran: 19 inch • Rezoluție maximă: 1440x900 • Contrast: 850:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 3ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 170 • Unghi de vedere vertical: 160 • Conectare: D-SUB • Greutate: 4.0kg • Alimentator: extern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

6.69



675 Lei 36 luni ProCA România

AOC 193SW

193SW face parte din gama soluțiilor ieftine, însă cu rezultate peste alte modele din aceeași categorie.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Din punct de vedere estetic se remarcă o asemănare izbitoare cu modelul K-A19 al Neovo. Spre deosebire de acesta însă, funcționalitatea butoanelor este mai restrânsă, necesitând timp de acomodare.

PERFORMANȚE

Surprinzător, valorile măsurate le-au depășit cu mult pe cele specificate, testul revelând o luminozitate de 334cd/mp și un contrast de 681:1. În ciuda timpului de răspuns bun, reproducerea culorilor s-a dovedit nerealistă, acestea fiind prea calde chiar și folosind preset-ul "Cool".

CONCLUZIE

193SW este o soluție viabilă pentru cei care dispun de un buget restrâns.

Dimensiune ecran: 19 inch • Rezoluție maximă: 1440x900 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 5ms Tr+Tf • Unghi de vedere orizontal: 150 • Unghi de vedere vertical: 130 • Conectare: D-SUB • Greutate: 4.0kg • Alimentator: extern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

6.62



Evolutia inseamna schimbare ...
LACIE
made for ideas
... si schimbarea se vede in noile hdd-uri mobile LaCie ...
...mai ieftine decat solutiile traditionale !
LaCie Rugged All-Terrain Hard Drive
FireWire
USB
FireWire 800,
FireWire 400 & Hi-Speed USB 2.0
Capacity : 80 GB
Portable: bus-powered, driver-free
LaCie SAFE Mobile Hard Drive
Hi-Speed USB 2.0
Fingerprint Access Control
Capacity : 160 GB, 120 GB
Powered by USB Bus- no adapter needed
LaCie Hard Drive,
Design by F.A. Porsche
Hi-Speed USB 2.0
Capacity : 160 GB,, 250 GB, 500 GB
FireWire 400
Capacity : 250 GB, 320 GB
External AC power adapter
LaCie d2 Hard Drive Extreme
with Triple Interface
Hi-Speed USB 2.0, FireWire 400,
FireWire 800
Capacity : 250 GB
External power supply
LaCie Brick Desktop
Hard Drive
Hi-Speed USB 2.0
Capacity : 250 GB
External AC power adapter
LaCie Mobile Hard Drive,
Design by F.A. Porsche
Hi-Speed USB 2.0
Capacity : 100 GB,, 80 GB, 60 GB
Hi-Speed USB 2.0 and FireWire
Capacity : 100 GB, 80 GB
Powered by USB bus - no adapter needed
LaCie Ethernet Disk mini
Gigabit Ethernet & USB 2.0
Capacity : 320 GB, 250 GB
External power supply
LaCie mini Hard Drive & Hub
Hi-Speed USB 2.0 & FireWire 400
Capacity : 250 GB
Power Supply Kit with adapter cable
Str. Logofat Tautu nr. 66
Tel.: +4 021-317.56.56
Mail: sales.bucuresti@aline.ro
www.aline.ro
ALINE DISTRIBUTION GRUP
IN THE FIRST LINE OF IT



688 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare
639 Lei 36 luni ELKOTech România
635 Lei 36 luni SCOP Computers

Acer **AL1916W**

AL1916W este modelul de 19" al seriei AL wide de la Acer.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Monitorul suferă de aceleaşi probleme ca şi fratele său mai mare, în speţă calitatea plasticului şi dotările minimale. Ca şi în cazul aceluia, pentru a modifica parametrii vizuali trebuie neapărat accesat meniul, neexistând scurtături pentru luminozitate şi contrast, uzuale la majoritatea monitoarelor.

PERFORMANŢE
De data aceasta, valorile obţinute în test s-au apropiat foarte mult de cele specificate, rata de contrast fiind de 634:1, iar luminozitatea de 298cd/mp. Unghiurile de vizibilitate sunt ceva mai bune, însă reproducerea culorilor nu a arătat nicio îmbunătăţire.

CONCLUZIE
AL1916W este recomandat pentru utilizarea într-un birou.

Dimensiune ecran: 19 inch • Rezoluţie maximă: 1440x900 • Contrast: 700:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 5ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 150 • Unghi de vedere vertical: 135 • Conectare: D-SUB • Greutate: 4.0kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

6.19



764 Lei 36 luni Aline Distribution Grup
789 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

ASUS **VW192s**

ASUS ne propune un monitor elegant, cu performanţe pe măsură.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Optând pentru un aspect destul de pretenţios, producătorul a renunţat la o parte din dotări şi a introdus altele. Astfel, lipsa intrării DVI este parţial compensată de integrarea unei perechi de boxe de 1W fiecare.

PERFORMANŢE
Calitatea imaginii este bună, culorile şi unghiurile de vizibilitate fiind tipice pentru această clasă de monitoare. Valorile măsurate pentru luminozitate şi contrast au fost printre cele mai bune din test, acestea fiind de 371cd/mp, respectiv 714:1. Calitatea audio nu este un punct forte, sunetul fiind înfundat, iar volumul insuficient.

CONCLUZIE
VW192s se pretează atât pentru birou, cât şi pentru acasă.

Dimensiune ecran: 19 inch • Rezoluţie maximă: 1440x900• Contrast: 800:1 • Luminozitate: 330cd/mp • Timp de răspuns: 5ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 160 • Unghi de vedere vertical: 160 • Conectare: D-SUB • Greutate: 4.3kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe

6.99



626 Lei 36 luni ASBIS România

Prestigio **P3190BW**

Producătorul chinez Prestigio ne propune un monitor accesibil, destinat utilizatorilor nepretenţioşi.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
În ciuda preţului scăzut, nu s-a făcut rabat la aspect, monitorul fiind unul arătos. Un dezavantaj major îl reprezintă butoanele de control, care, deşi sunt plasate comod, se apasă greu şi sunt zgomotoase.

PERFORMANŢE
La acest capitol, preţul şi-a spus cu adevărat cuvântul, testele relevând o luminozitate de 261cd/mp, în condiţiile unei rate de contrast de doar 53:1. În mod interesant, sunetul reprodus este mai bun decât la alte modele.

CONCLUZIE
P3190BW este o soluţie de buget, performanţele şi calitatea imaginii recomandându-l strict pentru mediul office.

Dimensiune ecran: 19 inch • Rezoluţie maximă: 1440x900 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 5ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 150 • Unghi de vedere vertical: 130 • Conectare: DVI, D-SUB • Greutate: 6.2kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe

5.50



735 Lei 36 luni ATeX Computers
735 Lei 36 luni Deck Computers International

Samsung **SyncMaster 940BW**

Fratele mai mic al SyncMaster 205BW, modelul de faţă respectă aceleaşi standarde calitative specifice Samsung.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Designul este identic celui adoptat de varianta de 20 inch, singura diferenţă constând în dimensiune. Pivotarea şi ajustarea verticală sunt prezente şi la acest model.

PERFORMANŢE
În ceea ce priveşte performanţa şi calitatea imaginii, 940BW îşi depăşeşte ruda, testele relevând o luminozitate maximă de 346cd/mp şi o rată de contrast de 753:1, cu mult peste valorile specificate de producător. Ca şi în cazul 205BW, ecranul tinde să se încălzească puţin cam tare, iar unghiurile de vizibilitate suportă îmbunătăţiri.

CONCLUZIE
Specificaţiile recomandă acest monitor pentru orice aplicaţie.

Dimensiune ecran: 19 inch • Rezoluţie maximă: 1440x900 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns: 4ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 160 • Unghi de vedere vertical: 160 • Conectare: DVI, D-SUB • Greutate: 4.2kg • Alimentator: intern • Fixare pe perete: Da • Extra: -

7.19

	EIZO FlexScan S2111W	Acer Ferrari F-20	ASUS MW201u	Horizon 2005SW12	LG L204WT	Samsung SyncMaster 205BW	Acer AL2016W	Samsung SyncMaster 940BW
								
Caracteristici tehnice								
Diagonală	21"	20"	20"	20"	20"	20"	20"	19"
Tip matrice	S-PVA	MVA	TN	TN	TN	TN	TN	TN
Rezoluție maximă	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1440x900
Contrast	1000:1	800:1	700:1	800:1	2000:1	700:1	600:1	500:1
Luminozitate	450cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp
Timp de răspuns	8ms	8ms	2ms	5ms	5ms	6ms	8ms	4ms
Unghi de vizibilitate orizontal	178	176	170	160	160	160	140	160
Unghi de vizibilitate vertical	178	176	150	160	160	160	130	160
Conectare	2xDVI	DVI. D-SUB. SCART. Composite. TV. S-Video	DVI.D-SUB	DVI. D-SUB	DVI. D-SUB	DVI. D-SUB	D-SUB	DVI. D-SUB
Greutate	8.2kg	6.8kg	5.7kg	8kg	4.8kg	6.8kg	5.5kg	4.2kg
Alimentator	intern	extern	intern	intern	intern	intern	intern	intern
Montare pe perete	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 100mm	nu	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 75mm
Comsum maxim	90W	50W	65W	50W	45W	75W	50W	42W
Dimensiuni (Lxlxh)	501x230x459mm	511x206x444mm	476x228x378mm	555x165x420mm	466x266x384mm	472x201x353mm	475x183x384mm	439x200x361mm
Certificare	TCO'06	N/A	N/A	TCO'99	TCO'03	TCO'03	N/A	TCO'03
Note								
Performanță	7.99	7.99	8.98	8.48	8.48	7.98	6.78	8.48
Calitate imagine	9.20	7.51	6.36	6.80	6.73	5.94	6.56	6.74
Dotări	8.5	10	7	6	6	7	4	5.5
Verdict	8.57	8.20	7.53	7.31	7.28	6.97	6.14	7.19

	BenQ FP92Wa	ASUS VW192s	MIRAI DML-419W210	LG L192WS	AG Neovo K-A19	AOC 193SW	RPC RPC-917W	Acer AL1916W	Prestigio P3190BW
									
Caracteristici tehnice									
Diagonală	19"	19"	19"	19"	19"	19"	19"	19"	19"
Tip matrice	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN
Rezoluție maximă	1440x900	1440x900	1440x900	1440x900	1440x900	1440x900	1440x900	1440x900	1440x900
Contrast	700:1	800:1	600:1	700:1	850:1	500:1	800:1	700:1	500:1
Luminozitate	300cd/mp	330cd/mp	330cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	300cd/mp
Timp de răspuns	5ms	5ms	2ms	5ms	3ms	5ms	5ms	5ms	5ms
Unghi de vizibilitate orizontal	170	160	160	160	170	150	N/A	150	150
Unghi de vizibilitate vertical	160	160	140	160	160	130	N/A	135	130
Conectare	D-SUB	D-SUB	D-SUB	D-SUB	D-SUB	D-SUB	DVI. 2xD-SUB	D-SUB	DVI.D-SUB
Greutate	4.7kg	4.3kg	4.65kg	4.2kg	4kg	4kg	N/A	4.0kg	6.2kg
Alimentator	intern	intern	intern	intern	extern	extern	intern	intern	intern
Montare pe perete	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 75mm	VESA 100mm	VESA 75mm	VESA 75mm	nu	VESA 100mm	VESA 100mm
Comsum maxim	45W	46W	43W	34W	40W	36W	N/A	50W	40W
Dimensiuni (Lxlxh)	450x170x366mm	458x207x368mm	472x210x381mm	435x215x370mm	440x207x352mm	440x215x325mm	457x210x371mm	449x182x377mm	N/A
Certificare	TCO'03	N/A	TCO'03	TCO'03	TCO'99	TCO'99	TCO'03	N/A	N/A
Note									
Performanță	8.62	8.48	8.70	8.48	8.87	7.92	8.20	7.99	7.92
Calitate imagine	6.99	6.75	5.90	6.34	6.36	6.39	4.65	5.50	3.33
Dotări	4.5	4.5	4.5	4	3	3	6	4	5
Verdict	7.14	6.99	6.74	6.73	6.69	6.62	6.34	6.19	5.5

KINETIX®



Sisteme KINETIX

V16 EXCELENȚĂ

Performanţă, stabilitate, viteză pentru satisfacerea oricărei exigenţe.
Compatibilitate cu cele mai noi aplicaţii tip office, audio, video, internet, grafică.
Calitate video şi efecte grafice realiste pentru rularea celor mai avansate jocuri.
Procesor: AMD Athlon 64X2 3800+ şi Intel Core 2 Duo 6300; Placă de bază: ASUS M2N4 SLI şi ASUS P5B

AMD 64 Athlon X2 · intel Core 2 Duo · ASUS · Windows Vista · Office 2007

V12 PERFORMANȚĂ

Putere mare de calcul solicitată de aplicaţiile multimedia, prezentările video sau administrarea bazelor de date
Procesor: AMD Athlon 64 3500+ şi Intel Pentium 820 Dual Core
Placă de bază: ASUS M2N şi ASUS P5PL2

V8 PRODUCTIVITATE

- Capacitate sporită de stocare a datelor şi suport pentru diferite aplicaţii media
- **Procesor: AMD Athlon 64 şi Intel Pentium 4**
- **Placă de bază: MSI 649 şi ASUS A8S**

V6 EFICIENȚĂ

- Eficienţă în utilizarea aplicaţiilor tip office
- **Procesor: AMD Sempron şi Intel Celeron**
- **Placă de bază: VIA K8M**

Toate sistemele KINETIX au garanţie 3ANI!

TORNADO SYSTEMS

În oraşul tău prin reţeaua de parteneri

TWISTER

08008 - TWISTER, 08008 - 89478, www.twister.ro telverde

WWW.TORNADO.RO



HARDDISK-URI EXTERNE

ARHIVĂ LA PURTĂTOR

Unităţile de stocare externe se adresează celor pentru care capacitatea unui pen drive nu este suficientă. De asemenea, deseori sunt folosite ca soluţie de backup pentru datele importante.

S-A DEMONSTRAT Că STOCAREA DATELOR PE discuri optice nu reprezintă o soluţie sigură deoarece, în timp, acestea devin imposibil de recuperat. Ba chiar acest fenomen a avut loc la una din arhivele audio din Germania, ceea ce a condus la o pierdere considerabilă. Pentru a evita repetarea acestei neplăceri, toată informaţia a fost transferată pe harddisk-uri.

Cu alte cuvinte, dacă dorim ca informaţiile noastre să fie în siguranţă, cel mai bine este să le păstrăm pe harddisk-uri. Dar ce facem dacă dorim să transportăm acele informaţii dintr-un loc în altul? Apelăm, desigur, la harddisk-urile externe, care au pătruns şi pe piaţa din România, iar oferta este din ce în ce mai variată. Conectându-se prin USB, Firewire, sau la o reţea, harddisk-urile externe nu pot atinge performanţele celor interne, însă oferă rate de transfer suficient de mari pentru un drive destinat stocării de date. Dacă se doreşte performanţă sporită, se poate opta pentru un harddisk eSATA.

USB

Primele versiuni de USB (Universal Serial Bus) au fost 0.9, 1.0 şi 1.1, iar în aprilie 2000 s-au lansat specificaţiile pentru USB 2.0, care au fost standardizate un an mai târziu. Folosind o arhitectură serială, interfaţa USB oferă o rată de transfer maximă de 60MB/s în cazul modului Hi-Speed, 1.5MB/s pentru Full Speed şi 187.5KB/s pentru Low Speed. Pe lângă funcţia de interfaţă, portul USB este şi o sursă de alimentare, furnizând o tensiune cuprinsă între 4.75 şi 5.25V. De aceea, majoritatea harddisk-urilor externe nu necesită o sursă de tensiune suplimentară. Conectorii au cinci pini, iar cablul nu poate depăşi lungimea de 5m.

FIREWIRE

Ca şi interfaţa USB, Firewire foloseşte tot o arhitectură serială şi reprezintă denumirea dată de Apple pentru IEE 1394 High Speed Serial Bus. Rata maximă de transfer suportată este de aproximativ 50MB/s pentru Firewire 400 şi de aproape 100MB/s pentru Firewire 800. Cu toate acestea, pentru utilizatorul de rând avantajul major al utilizării interfeţei Firewire în locul celei USB este încărcarea redusă a procesorului în momentul realizării unui transfer. Pentru Firewire 400 se folosesc două tipuri de conectori: cu patru şi cu şase pini. Diferenţa constă în faptul că acela cu patru pini nu oferă şi alimentare. Cablul utilizat nu poate depăşi lungimea de 4.5m. În cazul Firewire 800, conectorul are nouă pini şi, conform standardului IEE 1394b, dacă se utilizează un cablu optic, acesta nu poate depăşi lungimea de 100m.

eSATA

Ca alternativă la USB şi Firewire, după implementarea standardului SATA, producătorii au început să echipeze plăcile de bază High End cu interfaţa eSATA (external SATA). Avantajul utilizării interfeţei eSATA constă în viteza foarte mare de transfer - 2400Mb/s, faţă de 480Mb/s în cazul USB 2.0 sau 400Mb/s în cazul Firewire. Reprezentând un bus destinat transferului de date, eSATA nu poate fi folosit decâtpentru conectarea harddisk-urilor externe, pe când Firewire şi, mai ales, USB sunt folosite pentru a conecta o multitudine de periferice.

SISTEMUL DE TEST

Deoarece platforma de test nu contează prea mult, am utilizat un sistem care avea în componenţa sa un procesor AMD Athlon XP 1700+ şi 2x512MB GeIL DDR-400. Ca sistem de operare, s-a folosit Windows XP Home Edition cu Service Pack 2. Pentru a putea compara rezultatele obţinute, toate harddisk-urile participante au fost conectate la calculator utilizând interfaţa USB.

Deoarece primul lucru care contează în alegerea unui astfel de echipament este performanţa, am alocat acesteia o pondere de 60% din nota finală, jumătate pentru timpii obţinuţi la transferul de date şi jumătate pentru diversele aplicaţii rulate. Fiind vorba de dispozitive externe, portabilitatea joacă şi ea un rol foarte important şi de aceea am acordat 30 de procente acestei caracteristici. Restul de 10% au revenit dotărilor, care ajută utilizatorul în folosirea produsului, însă nu sporesc performanţa. Astfel, am punctat

prezența porturilor Firewire, Ethernet și eSATA existența și ergonomia pachetului software inclus, dar și a diverselor accesorii care însoțesc produsul drive-ului. Pentru realizarea unui clasament cât mai corect, am împărțit harddisk-urile în două mari grupe, în funcție de scopul acestora. Prima grupă înglobează drive-urile cu capacitate de stocare și performanțe ridicate, iar a doua grupă conține unitățile care se remarcă prin portabilitate.

CONCLUZIE

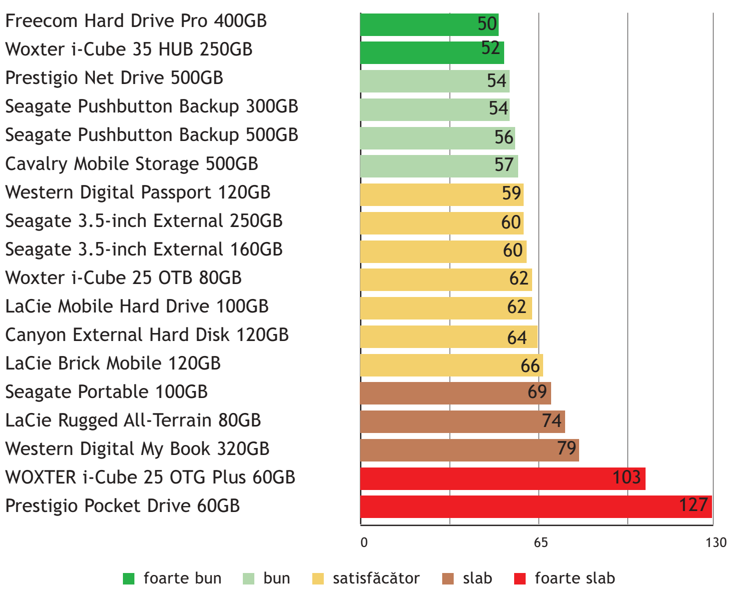
Deși harddisk-urile externe nu oferă prețuri tocmai accesibile, ele sunt utilizate de multe ori ca soluție de backup, oferind un coeficient de siguranță sporit în comparație cu alte soluții, precum discurile optice. De asemenea, sunt utilizate de multe ori și pentru a transporta cantități mari de date dintr-o locație în alta, motiv pentru care portabilitatea reprezintă un aspect foarte important.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

Rezultate teste harddisk-uri externe

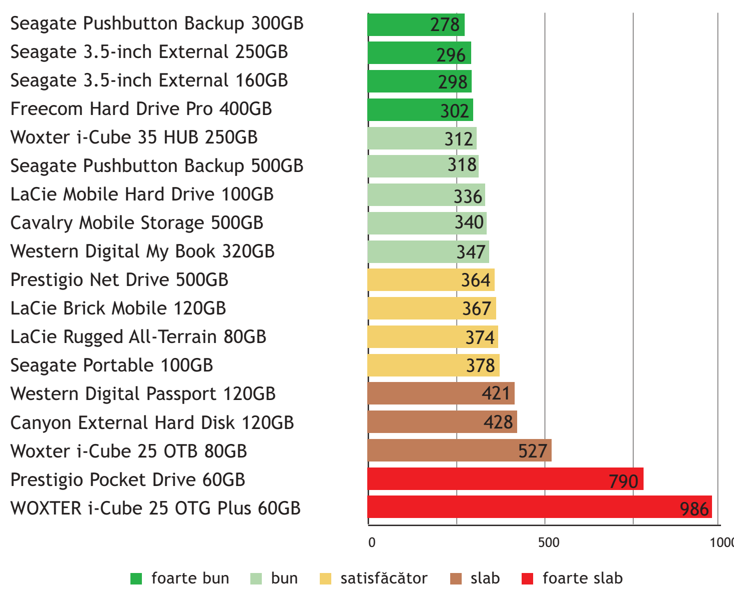
Copiere kit programe 475MB (s)

Valorile mai mici sunt mai bune



Copiere imagine DVD 4.14GB (s)

Valorile mai mici sunt mai bune





597 Lei **24 luni** **ASBIS România**

Seagate **Pushbutton Backup 300GB**

Având o capacitate de 300GB, ST3300601CB-RK se adresează celor care transportă cantități foarte mari de informație.

CONSTRUCȚIE

Dimensiunile sale destul de mari, specifice seriei Pushbutton Backup, și lipsa unui mâner sau a unei huse reduc portabilitatea drive-ului. Cu toate acestea, poate fi transportat ușor într-un rucsac sau într-o servietă.

PERFORMANȚE

Folosind interfața USB, s-au înregistrat o utilizare a procesorului de 7% și o viteză de transfer de 14.89MB/s în cazul imaginii de DVD. La conectarea prin intermediul interfeței Firewire, utilizarea procesorului a scăzut la 0%, iar performanța a crescut cu 10%.

CONCLUZIE

Datorită capacității sale mari, ST3300601CB-RK este destinat stocării fișierelor multimedia.

Model: ST3300601CB-RK • Conectare: USB, Firewire • Capacitate: 300GB • Capacitate reală: 279.46GB • Viteză de rotație a platanelor: 7200RPM • Diametru platan: 3.5” • Memorie cache: 16MB • Greutate: 1.2kg • Dimensiuni: 18.1x16.5x5.7cm

7.73



595 Lei **24 luni** **ELKOTech România**

Western Digital **My Book 320GB**

My book este un harddisk extern al cărui design copiază cu succes aspectul unei cărți așezate în bibliotecă.

CONSTRUCȚIE

Conectivitatea este asigurată de interfețele USB și Firewire, iar alimentarea este externă. LED-ul inteligent de pe partea frontală indică nivelul de umplere al harddisk-ului și momentele în care acesta lucrează. Funcția Smart power pornește și oprește drive-ul o dată cu calculatorul la care este conectat.

PERFORMANȚE

My book se remarcă prin timpi de acces foarte buni la toate testele rulate, vitezele de transfer fiind de nivel mediu.

CONCLUZIE

Atât performanța, cât și designul lui Western Digital My Book îl recomandă pentru stocare de date pe perioade lungi de timp.

Model: WD3200D032-000 • Conectare: USB, Firewire • Capacitate: 320GB • Capacitate reală: 298.09GB • Viteză de rotație a platanelor: 7200RPM • Diametru platan: 3.5” • Memorie cache: 8MB • Greutate: 1.32 • Dimensiuni: 17.2x14.3x5.6cm

7.23



381 Lei 24 luni ASBIS România

Seagate 3.5-inch External 250GB

Seagate ST3250824U2-RK face parte din familia Value Line a producătorului.

CONSTRUCŢIE

Carcasa din plastic este prevăzută cu fante pentru a asigura o oarecare răcire a harddisk-ului din interior. Transferul de date se realizează prin intermediul interfeţei USB, iar alimentarea cu energie este asigurată de un alimentator extern care funcţionează la o tensiune de intrare cuprinsă între 100 şi 240V.

PERFORMANŢE

Modelul oferă rate de transfer foarte bune, înregistrându-se un burst speed de peste 37MB. Punctul slab al drive-ului este timpul de acces, fiind depăşit de alte modele considerate mai puţin performante.

CONCLUZIE

Seagate ST3250824U2-RK este un drive destinat stocării şi backup-ului de date.

Model: ST3250824U2-RK • Conectare: USB • Capacitate: 250GB • Capacitate reală: 232.88GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 7200RPM • Diametru platan: 3.5” • Memorie cache: 8MB • Greutate: 1.22kg • Dimensiuni: 21.6x12.7x7.7cm

7.05



540 Lei 24 luni Royal Computers

Cavalry Mobile Storage 500GB

Deşi este un harddisk cu platane de 3.5” şi 7200rpm, dimensiunile şi greutatea lui Cavalry Mobile Storage îi asigură o oarecare portabilitate.

CONSTRUCŢIE

Carcasa drive-ului este din aluminiu, iar în partea din spate se găseşte un mic ventilator care asigură răcirea. Pentru funcţionare, harddisk-ul trebuie alimentat şi din priză prin intermediul alimentatorului din pachet.

PERFORMANŢE

Harddisk-ul impresionează prin timpii de acces mici şi prin rata de transfer la fişiere multiple. De asmenea, nu trebuie neglijate nici cele peste 3700 de puncte acordate de PCMark05.

CONCLUZIE

Datorită capacităţii de stocare mari, drive-ul este o soluţie excelentă pentru backup.

Model: USB 2.0 to SATA I • Conectare: USB • Capacitate: 500GB • Capacitate reală: 465.76GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 7200RPM • Diametru platan: 3.5” • Memorie cache: 8MB • Greutate: 0.45kg • Dimensiuni: 21.6x11.9x3.3cm

7.43



742 Lei 24 luni ASBIS România

Seagate Pushbutton Backup 500GB

Din punctul de vedere al capacităţii, ST3500841CB-RK reprezintă al doilea harddisk din seria Pushbutton Backup, după cel de 750GB.

CONSTRUCŢIE

Ca şi celelalte harddisk-uri din această serie, drive-ul se poate poziţiona atât orizontal, cât şi vertical, cu ajutorul piciorului din pachet.

PERFORMANŢE

Se remarcă un zgomot uşor la oprirea harddisk-ului, însă în timpul funcţionării este la fel de silenţios, iar vibraţiile sunt minime. Prin utilizarea interfeţei Firewire, timpul necesar transferului celor 4.14GB este cu numai 13 secunde mai scurt decât în cazul conectării USB.

CONCLUZIE

Seagate ST3500841CB-RK reuşeşte să îmbine cu succes capacitatea mare cu performanţa ridicată.

Model: ST3500641CB-RK • Conectare: USB, Firewire • Capacitate: 500GB • Capacitate reală: 465.76GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 7200RPM • Diametru platan: 3.5” • Memorie cache: 16MB • Greutate: 1.2kg • Dimensiuni: 18.1x16.5x5.7cm

7.47



571 Lei 24 luni SCOP Computers

FReeCOM Hard Drive Pro 400GB

Freecom oferă un drive extern care, pe lângă USB, dispune şi de un conector eSATA.

CONSTRUCŢIE

Carcasa harddisk-ului este realizată din aluminiu pentru a asigura o disipare mai bună a căldurii. Pentru răcire, partea din spate a unităţii este prevăzută cu un mic ventilator. Pentru un backup rapid al datelor din calculator, se poate folosi butonul de sincronizare aşezat pe partea frontală a harddisk-ului.

PERFORMANŢE

Deşi rezultatele obţinute la rularea testelor sintetice sunt de nivel mediu, la transferul de date s-au înregistrat valori impresionante. Carcasa pare a-şi face datoria destul de bine, deoarece se încălzeşte considerabil.

CONCLUZIE

Hard Drive Pro reprezintă o soluţie de stocare performantă.

Model: SSOAAA • Conectare: USB, eSATA • Capacitate: 400GB • Capacitate reală: 372.61GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 7200RPM • Diametru platan: 3.5” • Memorie cache: N/A • Greutate: 1.40kg • Dimensiuni: 18x15x5cm

7.92


KINGMAX®
Yours forever
KINGMAX 4GB
KINGMAX®
4GB
micro SD
CLASS 6 HC



530 Lei 24 luni Woxter

Woxter i-Cube 35 HUB 250GB

Pe lângă funcţia de stocare date, i-Cube 35 HUB îi oferă utilizatorului şi un hub USB cu trei porturi.

CONSTRUCŢIE
Carcasa din aluminiu adăposteşte un harddisk Samsung SP2514N. Conectarea la calculator se realizează prin interfaţa USB, iar alimentarea este asigurată de un alimentator extern. Pentru un backup rapid, drive-ul este dotat cu funcţia OTB (One Touch Backup).

PERFORMANŢE
Fiind vorba de un harddisk cu capacitate de stocare medie, i-Cube 35 HUB oferă viteze de transfer destul de bune. Astfel, transferul imaginii de DVD a necesitat puţin peste cinci minute.

CONCLUZIE
Woxter i-Cube 35 HIB este un harddisk rapid destinat backup-ului de date.

Model: i-Cube 35 HUB • Conectare: USB • Capacitate: 250GB • Capacitate reală: 232.88GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 7200RPM • Diametru platan: 3.5" • Memorie cache: N/A • Greutate: N/A • Dimensiuni: 20.6x11.3x3.5cm

7.68



1436 Lei 24 luni ASBIS România

Prestigio Net Drive 500GB

Prestigio Net Drive este un harddisk extern care permite conectarea la o reţea.

CONSTRUCŢIE
Conectarea la reţea se realizează prin intermediul unui conector RJ-45, iar conectarea sa la un PC se realizează cu ajutorul portului USB. Ca sursă de energie, drive-ul foloseşte una externă.

PERFORMANŢE
Performanţele sunt mult peste medie, însă acest lucru duce la un nivel de zgomot mai mare şi la trepidaţii mai puternice. Drive-ul este uşor de administrat ca server Web, DHCP sau FTP, chiar şi de către un utilizator neexperimentat.

CONCLUZIE
Prestigio Net Drive este un echipament de încredere care se adresează celor ce vor să pună simultan o cantitate mare de informaţie la dispoziţia mai multor utilizatori.

Model: PNAS3ND500 • Conectare: USB, ethernet • Capacitate: 500GB • Capacitate reală: 465.76GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 7200RPM • Diametru platan: 3.5" • Memorie cache: N/A • Greutate: N/A • Dimensiuni: 23.5x13.4x4.5cm

7.86



350 Lei 24 luni ASBIS România

Seagate 3.5-inch External 160GB

ST3160203U2-RK este unul dintre fraţii mai mici ai modelului ST3250824U2-RK.

CONSTRUCŢIE
Deşi cele două modele sunt identice ca design, capacitatea nu reprezintă singura diferenţă. Astfel, modelul de faţă dispune de o memorie cache de numai 2MB. Pachetul conţine strictul necesar, şi anume cablurile, alimentatorul şi un scurt ghid de instalare.

PERFORMANŢE
Deficitul de memorie cache nu pare să afecteze rezultatele testelor. Mai mult, drive-ul s-a descurcat ceva mai bine chiar decât modelul cu 250GB.

CONCLUZIE
Din rezultatele obţinute la teste reiese că denumirea Value a harddisk-urilor Seagate este atribuită celor cu un minim de dotări. Astfel, ST3160203U2-RK s-a dovedit a fi un drive performant.

Model: ST3160203U2-RK • Conectare: USB • Capacitate: 160GB • Capacitate reală: 149.05GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 7200RPM • Diametru platan: 3.5" • Memorie cache: 2MB • Greutate: 1.22kg • Dimensiuni: 21.6x12.7x7.7cm

7.19



428 Lei 24 luni ASBIS România

Canyon External Hard Disk 120GB

Se remarcă o asemănare puternică între Canyon CN-HDD25 şi Prestigio Data Safe.

CONSTRUCŢIE
Pentru realizarea drive-ului, a fost folosit un harddisk Samsung HM120JC. Pachetul mai conţine o husă pentru un transport în siguranţă şi un CD cu o aplicaţie care facilitează un backup rapid.

PERFORMANŢE
Principala calitate a harddisk-ului este portabilitatea, acesta putând fi transportat chiar şi într-un buzunar. Deşi nu excelează prin performanţe, Canyon oferă viteze de transfer satisfăcătoare pentru o soluţie de stocare portabilă. Se remarcă nivelul foarte mic de căldură degajată de harddisk.

CONCLUZIE
Canyon CN-HDD25B120 repezintă o soluţie elegantă pentru transportul de date.

Model: CN-HDD25B120 • Conectare: USB • Capacitate: 120GB • Capacitate reală: 111.79GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 5400RPM • Diametru platan: 2.5" • Memorie cache: 8MB • Greutate: 0.5kg • Dimensiuni: 13.2x8.1x1.5cm

7.15



371 Lei 24 luni ASBIS România

Seagate Portable 100GB

Ca majoritatea harddisk-urilor externe ce au drept caracteristică principală portabilitatea, Seagate Portable External Drive folosește platane de 2.5”.

CONSTRUCŢIE

Conectarea la calculator se realizează prin intermediul interfeţei USB. Alimentarea drive-ului se realizează din portul USB, prin intermediul căruia se realizează transmiterea datelor sau, dacă acela nu poate furniza puterea necesară, cablul permite conectarea la încă un port. De asemenea, surplusul necesar de energie poate fi asigurat și de un alimentator extern.

PERFORMANŢE

Harddisk-ul oferă performanţe bune și temperatura de funcţionare se menţine scăzută.

CONCLUZIE

Seagate Portable este un drive care îmbină performanţa cu portabilitatea.

Model: ST9100801U2-RK • Conectare: USB • Capacitate: 100GB • Capacitate reală: 93.16GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 5400RPM • Diametru platan: 2.5” • Memorie cache: 8MB • Greutate: 0.29kg • Dimensiuni: 12.7x9.4x2.5cm

7.25



514 Lei 24 luni Aline Distribution Grup

LaCie Brick Mobile 120GB

Brick Mobile Hard Drive are designul unei piese de lego, ceea ce permite așezarea mai multor unităţi una peste alta.

CONSTRUCŢIE

Singura metodă de conectare la calculator suportată este pe USB, interfaţă prin intermediul căreia se realizează și alimentarea drive-ului.

PERFORMANŢE

În ciuda designului care amintește de copilărie, drive-ul este performant, obţinând rezultate bune în toate testele. Singurul lucru care i se poate reproșa este absenţa unui port Firewire, care ar fi redus considerabil nivelul de utilizare a procesorului.

CONCLUZIE

LaCie Brick Mobile reprezintă o îmbinare reușită între portabilitate, performanţă și design, îndrumând utilizatorul către achiziţionarea mai multor drive-uri din această serie.

Model: 301056 • Conectare: USB • Capacitate: 120GB • Capacitate reală: 111.79GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 5400RPM • Diametru platan: 2.5” • Memorie cache: 8MB • Greutate: 0.22kg • Dimensiuni: 13x11.2x2cm

7.59



512 Lei 24 luni ASBIS România

Prestigio Pocket Drive 60GB

Prestigio Pocket Drive este genul de accesoriu pe care, datorită dimensiunilor și greutăţii reduse, utilizatorul uită că îl are în buzunar.

CONSTRUCŢIE

La baza acestui drive stă un harddisk de 1.8” Hitachi. Pentru a asigura o disipare mai bună a căldurii, producătorul a realizat carcasa din aluminiu. Atât transferul de date, cât și alimentarea unităţii se realizează prin portul USB.

PERFORMANŢE

Cum era de așteptat, rezultatele obţinute sunt dezamăgitoare, însă acest lucru este compensat în totalitate de dimensiunile foarte reduse ale drive-ului.

CONCLUZIE

Prestigio Pocket Drive reprezintă soluţia ideală pentru utilizatorii care doresc un mijloc comod de a transporta date.

Model: PMSPD60 • Conectare: USB • Capacitate: 60GB • Capacitate reală: 55.88GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 4200RPM • Diametru platan: 1.8” • Memorie cache: 2MB • Greutate: 0.11kg • Dimensiuni: 9.5x6x1.3cm

6.05



488 Lei 24 luni Aline Distribution Grup

LaCie Mobile Drive 100GB

Primul lucru care iese în evidenţă este inscripţionarea ”Design by F.A. Porsche”, acesta fiind designerul care a desenat primul Porsche 911.

CONSTRUCŢIE

Carcasa harddisk-ului este simplă, fiind prevăzută pe partea frontală cu un LED care indică funcţionarea drive-ului. Alimentarea se realizează prin intermediul interfeţei pe care se conectează la calculator: USB sau Firewire.

PERFORMANŢE

În ciuda celor 5400RPM, LaCie 300808 a reușit să obţină rezultate apropiate de cele obţinute de modelele cu 7200RPM. Vibraţiile drive-ului la transfer de fișiere sunt foarte slabe.

CONCLUZIE

LaCie Mobile Drive 100GB este o soluţie excelentă pentru cei care doresc atât portabilitate, cât și performanţă.

Model: 300808 • Conectare: USB, Firewire • Capacitate: 100GB • Capacitate reală: 93.16GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 5400RPM • Diametru platan: 2.5” • Memorie cache: 8MB • Greutate: 0.18kg • Dimensiuni: 12.9x7.6x1.7cm

8.05



425 Lei | 24 luni | Woxter

Woxter **i-Cube 25 OTG Plus 60GB**

Modelul cu capacitate de 60GB reprezintă mezinul familiei i-Cube 25 OTG Plus.

CONSTRUCŢIE
Funcţia OTG permite conectarea la alt dispozitiv extern, precum o cameră digitală, fără a necesita conectare la un calculator.

Alimentarea este asigurată de compartimentul extern cu baterii, furnizat în pachet.

PERFORMANŢE
Deşi a impresionat la început prin design, calitatea materialelor din care este construit şi dotări, i-Cube OTG 25 nu oferă performanţe spectaculoase. Astfel, pentru transferul de pe o partiţie pe alta a kitului de fişiere au fost necesare peste 100 de secunde.

CONCLUZIE
Woxter i-Cube 25 OTG este un drive destinat celor care au nevoie de un spaţiu de stocare date atunci când călătoresc.

Model: i-Cube 25 OTG • Conectare: USB • Capacitate: 60GB • Capacitate reală: 55.88GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 5400RPM • Diametru platan: 2.5” • Memorie cache: N/A • Greutate: 0.10kg • Dimensiuni: 12.6x7.9x1.7cm

6.42



488 Lei | 24 luni | Aline Distribution Grup

LaCie **Rugged All-Terrain 80GB**

Aşa cum reiese şi din denumirea produsului, LaCie Rugged All-Terrain este un drive rezistent la şocuri.

CONSTRUCŢIE
Pentru o atenuare a şocurilor în caz de impact cu o suprafaţă solidă, muchiile harddisk-ului sunt acoperite cu cauciuc.

Foarte importantă este prezenţa interfeţei Firewire 800, despre care producătorul afirmă ca poate susţine o rată de transfer de 40-50MB/s.

PERFORMANŢE
Performanţele sunt de nivel mediu, însă satisfac cerinţele pe care le poate avea un utilizator de la un drive folosit pentru stocare de date. Folosind interfaţa Firewire, nu s-a înregistrat o creştere considerabilă a performanţei.

CONCLUZIE
Rugged All-Terrain este un drive robust destinat celor care transportă informaţii des.

Model: 301014 • Conectare: USB, Firewire, Firewire 800 • Capacitate: 80GB • Capacitate reală: 74.56GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 5400RPM • Diametru platan: 2.5” • Memorie cache: 8MB • Greutate: 0.25kg • Dimensiuni: 14.5x9x2.5cm

7.71



422 Lei | 24 luni | ELKOTech România

Western Digital **Passport 120GB**

Western Digital Passport este un harddisk cu design elegant realizat din materiale de calitate superioară.

CONSTRUCŢIE
În interiorul carcasei se găseşte un harddisk de 2.5” şi viteză de rotaţie de 5400rpm. Conectarea la calculator se realizează prin intermediul interfeţei USB, care asigură şi alimentarea drive-ului. Pachetul software se găseşte pe harddisk.

PERFORMANŢE
Passport a obţinut rezultate foarte bune, în special în aplicaţiile sintetice. Deşi transferul structurii de fişiere a necesitat numai 59 de secunde, pentru copierea imaginii de DVD au fost necesare peste şapte minute.

CONCLUZIE
Western Digital Passport poate însoţi utilizatorul, indiferent de ţinuta acestuia.

Model: WD1200U017-004 • Conectare: USB • Capacitate: 120GB • Capacitate reală: 111.79GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 5400RPM • Diametru platan: 2.5” • Memorie cache: 8MB • Greutate: 0.10kg • Dimensiuni: 12.9x7.8x1.5cm

7.54



425 Lei | 24 luni | Woxter

Woxter **i-Cube 25 OTB 80GB**

OTB este funcţia care îi permite utilizatorului să realizeze backup la datele din calculator printr-o simplă apăsare a unui buton.

CONSTRUCŢIE
În interiorul lui i-Cube 25 OTB se găseşte un harddisk Fujitsu MHV2080A de 2.5”. Pe una din muchii se găsesc portul mini-USB prin care se realizează transferul de date şi alimentarea, dar şi butonul pentru backup, utilizabil după instalarea aplicaţiei de pe CD.

PERFORMANŢE
Performanţele oferite de i-Cube 25 OTB sunt reduse. Astfel, transferul imaginii de DVD a necesitat 527s, iar timpul de acces este de 20ms. Acest lucru este însă compensat de portabilitatea sporită.

CONCLUZIE
Woxter i-Cube 25 OTB este un harddisk extern dedicat transportului de date.

Model: i-Cube 25 OTB • Conectare: USB • Capacitate: 80GB • Capacitate reală: 74.53GB • Viteză de rotaţie a platanelor: 5400RPM • Diametru platan: 2.5” • Memorie cache: 8MB • Greutate: 0.09kg • Dimensiuni: 12x7.5x1.3cm

7.12



Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază:	ASUS chipset I945P Socket 775
Procesor:	Intel® Core™2 Duo E6300
Memorie:	1 GB DDR 2
HDD:	250 GB
Unitate optică:	DVD RW
Placă video:	ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX 400W card reader

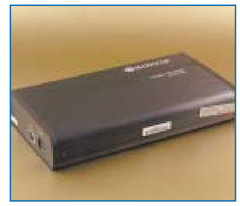
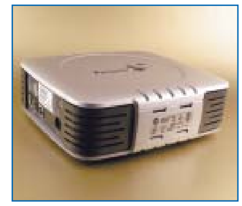
Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

intel Core™ 2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

Performanță și capacitate mare de stocare

Portabilitate



	Freecom Hard Drive Pro 400GB	Prestigio Net Drive 500GB	Seagate Pushbutton Backup 300GB	Woxter i-Cube 35 HUB 250GB	Seagate Pushbutton Backup 500GB
Capacitate efectivă (GB)	372.61	465.76	279.46	232.88	465.76
Viteză de rotație a platanelor (rpm)	7200	7200	7200	7200	7200
Conectare	USB. eSATA	USB. ethernet	USB. Firewire	USB	USB. Firewire
Alimentare	Externă	Externă	Externă	Externă	Externă
Cache (MB)	N/A	N/A	16	N/A	16
Diametru platan	3.5”	3.5”	3.5”	3.5”	3.5”
Rezultate teste					
HD Tach 8MB Random access time (ms)	16.5	13.0	20.3	14.8	26.9
HD Tach 8MB CPU utilization	8%	10%	7%	10%	8%
HD Tach 8MB Average read (MB/s)	33.1	34.8	34.9	30.2	34.8
HD Tach 8MB Burst speed (MB/s)	35.4	36.2	35.0	32.8	35.2
HD Tach 32MB Random access time (ms)	16.4	13.1	20.4	14.8	26.8
HD Tach 32MB CPU utilization	7%	6%	8%	8%	5%
HD Tach 32MB Average read (MB/s)	33.0	34.8	34.9	31.0	34.8
HD Tach 32MB Burst speed (MB/s)	35.0	35.2	35.1	32.8	35.9
SiSoftSandra Drive Index (MB/s)	30	32	31	28	31
Read buffered/sequential/random (MB/s)	33/31/26	33/33/28	32/33/26	31/30/25	32/33/26
Write buffered/sequential/random (MB/s)	35/34/34	33/33/33	33/33/26	32/30/29	33/33/28
Average access time (ms)	6	6	8	7	9
PCMark05 HDD	3338	3768	3597	3292	3585
DskSpeed Linear Read (MB/s)	31.06	33.18	33.19	29.09	33.28
DskSpeed Random Read (MB/s)	2.71	3.45	2.93	2.90	2.89
DskSpeed Access time (ms)	9.84	7.41	8.36	8.96	8.52
DskSpeed Score	3259	4617	4088	3360	4023
Copiere kit programe 475MB	50”	54”	54”	52”	56”
Copiere imagine DVD 4.14GB	302”	364”	278”	312”	318”
Note					
Aplicații sintetice	8.40	9.15	8.32	8.04	8.17
Transfer date	9.14	8.06	9.13	8.81	8.40
Portabilitate	7.2	7.0	7.0	7.4	7.0
Dotări	5	6	4	4	4
Verdict	**7.92**	**7.86**	**7.73**	**7.68**	**7.47**

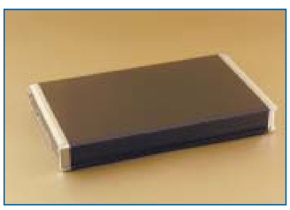


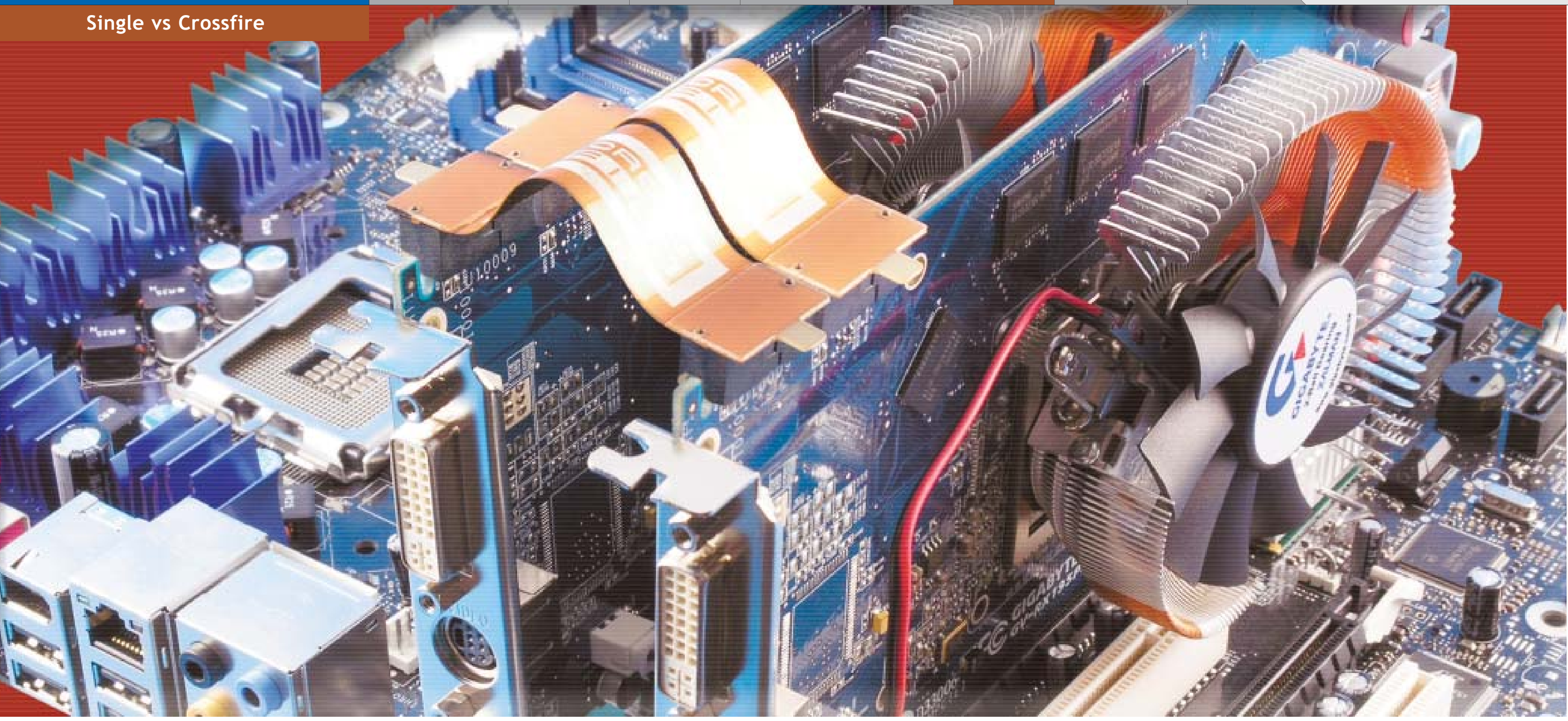




	LaCie Mobile Hard Drive 100GB	LaCie Rugged All-Terrain 80GB	LaCie Brick Mobile 120GB	Western Digital Passport 120GB	Seagate Portable 100GB
Capacitate efectivă (GB)	93.16	74.56	111.79	111.79	93.16
Viteză de rotație a platanelor (rpm)	5400	5400	5400	5400	5400
Conectare	USB. Firewire	USB. Firewire. Firewire 800	USB	USB	USB
Alimentare	USB. Firewire	USB. Firewire. Firewire 800	USB	USB	USB
Cache (MB)	8	8	8	8	8
Diametru platan	2.5”	2.5”	2.5”	2.5”	2.5”
Rezultate teste					
HD Tach 8MB Random access time (ms)	18.0	18.6	17.3	18.4	16.6
HD Tach 8MB CPU utilization	8%	6%	8%	11%	11%
HD Tach 8MB Average read (MB/s)	31.9	27.9	30.3	32.2	29.4
HD Tach 8MB Burst speed (MB/s)	37.5	37.5	36.2	37.5	35.0
HD Tach 32MB Random access time (ms)	17.8	19.8	17.1	18.4	16.3
HD Tach 32MB CPU utilization	9%	4%	7%	3%	5%
HD Tach 32MB Average read (MB/s)	32.0	27.2	30.3	32.3	19.4
HD Tach 32MB Burst speed (MB/s)	37.5	37.5	37.5	37.5	35.0
SiSoftSandra Drive Index (MB/s)	30	29	30	30	29
Read buffered/sequential/random (MB/s)	34/33/25	29/32/23	34/33/25	34/34/23	29/31/25
Write buffered/sequential/random (MB/s)	35/35/28	35/32/25	35/35/23	33/35/27	33/33/26
Average access time (ms)	11	12	9	13	8
PCMark05 HDD	3046	2866	3064	2982	2867
DskSpeed Linear Read (MB/s)	32.90	29.06	32.83	32.41	30.51
DskSpeed Random Read (MB/s)	2.54	2.04	2.53	2.47	2.44
DskSpeed Access time (ms)	10.95	12.80	10.49	10.78	11.08
DskSpeed Score	3097	2349	3226	3098	2845
Copiere kit programe 475MB	62”	74”	66”	59”	69”
Copiere imagine DVD 4.14GB	336”	374”	367”	421”	378”
Note					
Aplicații sintetice	8.00	7.30	7.97	7.87	7.57
Transfer date	7.75	6.72	7.19	7.21	6.93
Portabilitate	9.4	9.0	8.8	9.4	9.0
Dotări	5	8	4	2	2
Verdict	**8.05**	**7.71**	**7.59**	**7.54**	**7.25**

Cavalry Mobile Storage 500GB	Western Digital My Book 320GB	Seagate 3.5-inch External 160GB	Seagate 3.5-inch External 250GB	
				
465.76	298.09	149.05	232.88	Capacitate efectivă (GB)
7200	7200	7200	7200	Viteză de rotație a platanelor (rpm)
USB	USB. Firewire	USB	USB	Conectare
Externă	Externă	Externă	Externă	Alimentare
8	8	2	8	Cache (MB)
3.5”	3.5”	3.5”	3.5”	Diametru platan
				Rezultate teste
13.7	13.7	15.7	20.5	HD Tach 8MB Random access time (ms)
7%	7%	7%	9%	HD Tach 8MB CPU utilization
33.1	33.5	37.1	37.3	HD Tach 8MB Average read (MB/s)
34.9	35.0	37.7	37.9	HD Tach 8MB Burst speed (MB/s)
13.5	13.7	15.5	20.0	HD Tach 32MB Random access time (ms)
11%	8%	8%	6%	HD Tach 32MB CPU utilization
33.4	33.6	37.2	37.2	HD Tach 32MB Average read (MB/s)
35.0	35.0	37.9	37.7	HD Tach 32MB Burst speed (MB/s)
30	29	32	30	SiSoftSandra Drive Index (MB/s)
31/33/25	32/32/25	30/35/26	30/35/25	Read buffered/sequential/random (MB/s)
26/33/26	27/30/25	33/33/33	33/32/20	Write buffered/sequential/random (MB/s)
9	8	10	11	Average access time (ms)
3708	3403	3436	3397	PCMark05 HDD
28.94	30.97	33.28	33.25	DskSpeed Linear Read (MB/s)
3.49	3.55	2.97	2.95	DskSpeed Random Read (MB/s)
7.40	7.30	8.96	9.25	DskSpeed Access time (ms)
4048	4380	3825	3702	DskSpeed Score
57”	79”	60”	60”	Copiere kit programe 475MB
340”	347”	298”	296”	Copiere imagine DVD 4.14GB
				Note
8.43	8.46	8.59	8.09	Aplicații sintetice
8.06	6.77	8.36	8.39	Transfer date
7.6	7.2	7.0	7.0	Portabilitate
2	5	0	0	Dotări
7.43	**7.23**	**7.19**	**7.05**	**Verdict**

Canyon External Hard Disk 120GB	Woxter i-Cube 25 OTB 80GB	WOXTER i-Cube 25 OTG Plus 60GB	Prestigio Pocket Drive 60GB	
				
111.79	74.53	55.88	55.88	Capacitate efectivă (GB)
5400	5400	5400	4200	Viteză de rotație a platanelor (rpm)
USB	USB	USB	USB	Conectare
USB	USB	USB	USB	Alimentare
8	8	N/A	2	Cache (MB)
2.5”	2.5”	2.5”	1.8”	Diametru platan
				Rezultate teste
18.6	20.1	19.4	20.4	HD Tach 8MB Random access time (ms)
4%	7%	8%	4%	HD Tach 8MB CPU utilization
23.5	25.1	22.4	19.6	HD Tach 8MB Average read (MB/s)
25.0	30.9	35.0	35.1	HD Tach 8MB Burst speed (MB/s)
18.7	20.2	19.4	20.4	HD Tach 32MB Random access time (ms)
5%	8%	5%	2%	HD Tach 32MB CPU utilization
23.6	25.0	22.4	19.6	HD Tach 32MB Average read (MB/s)
25.6	25.6	35.0	35.0	HD Tach 32MB Burst speed (MB/s)
21	24	23	21	SiSoftSandra Drive Index (MB/s)
22/23/18	27/27/21	33/25/19	33/23/18	Read buffered/sequential/random (MB/s)
23/21/21	23/22/18	32/25/18	24/23/18	Write buffered/sequential/random (MB/s)
10	11	12	12	Average access time (ms)
2524	2471	2244	2272	PCMark05 HDD
22.00	27.54	24.49	20.76	DskSpeed Linear Read (MB/s)
2.19	2.12	1.82	1.88	DskSpeed Random Read (MB/s)
11.79	12.80	15.79	14.37	DskSpeed Access time (ms)
1951	2231	1615	1514	DskSpeed Score
64”	62”	103”	127”	Copiere kit programe 475MB
428”	527”	986”	790”	Copiere imagine DVD 4.14GB
				Note
5.94	6.26	6.30	5.95	Aplicații sintetice
6.83	6.40	3.69	3.55	Transfer date
9.4	9.4	9.4	10.0	Portabilitate
5	5	6	2	Dotări
7.15	**7.12**	**6.42**	**6.05**	**Verdict**



SINGLE VS CROSSFIRE

ALTERNATIVA DE LA ATI

În aşteptarea implementării procesorului grafic R600, ne-am îndreptat atenţia spre o soluţie performantă bazată pe tehnologia CrossFire şi comparabilă cu modelul actual de top, X1950XTX.

A TRECUT MAI BINE DE UN AN DE LA LANSAREA seriei X1900 de către ATI. Răspunsul de la NVIDIA a venit sub forma seriei GeForce 7900 şi apoi cu GeForce 7950 GX2. După o perioadă de linişte în tabăra ATI, la sfârşitul lunii august 2006 aceştia lansează seria X1950, prima pe piaţă care încorpora memorii GDDR4.

CROSSFIRE CU CONECTORI INTERNI

Tehnologia CrossFire de la ATI a fost prezentată mai pe larg în numărul 83 al revistei, în cadrul articolului Revoluţia grafică. Voi reaminti pe scurt principalele caracteristici.

Standardul CrossFire a fost introdus ca o alternativă la Scalable Link Interface (SLI) dezvoltat de NVIDIA. Acesta permite conectarea a două plăci video pentru a spori performanţa în aplicaţii grafice şi multimedia.

CrossFire a avut ca dezavantaj faţă de SLI necesitatea folosirii unui dongle extern şi a unei plăci Master cu chip Compositing Engine. Acesta prelua informaţiile de la ambele plăci şi le îmbina pentru a crea un frame complet. Cele patru moduri de randare specifice tehnologiei sunt Supertiling, Scissor, Alternative Frame Rendering (AFR) şi Super AA.

Implementarea actuală a modului CrossFire elimină combinaţia de plăci Master/Slave. În schimb, este implementat în chipset-ul plăcii de bază suportul pentru o placă Master. Legătura dintre plăci se realizează cu ajutorul a doi conectori interni CrossFire Interconnect, similari celor folosiţi de NVIDIA pentru bridge-urile SLI. Singurele chipset-uri care acceptă acest mod de lucru sunt CrossFire Xpress 3200, Intel 975X Express şi Intel P965 Express.

RADEON X1950XTX

O versiune îmbunătăţită a procesorului R580 este folosită pentru motorizarea seriei X1950. Acesta conţine 384 de milioane de tranzistori şi a fost produs folosind tehnologia de fabricaţie de 90nm. Cele 48 de procesoare de pixel shader şi cele opt procesoare de vertex shader suportă Shader Model 3.0 şi sunt capabile să randeze HDR şi antialliasing în acelaşi timp.

O schimbare majoră faţă de seria X1900 o reprezintă memoria GDDR4, ATI fiind prima companie care a implementat-o. Datorită acestui fapt, tot ATI sunt primii care sparg bariera de un gigahertz pentru frecvenţa memoriei, echivalentă cu 2GHz DDR. Cantitatea de memorie cu care a fost dotată placa este de 512MB, pe o interfaţă de 256 de biţi. Frecvenţa de lucru a procesorului grafic nu a fost mărită faţă de modelul Radeon X1900XTX, aceasta fiind de 625MHz.

GDDR4

La sfârşitul anului 2005 Samsung a anunţat producerea primelor chip-uri de memorie GDDR4. Acestea oferă o viteză de transfer de 2.4GB/s, utilizând cu 45% mai puţină energie decât chip-urile GDDR3.

La baza acestor performanţe se află protocolul GDDR4 care măreşte buffer-ul de I/O până la 8 biţi per două cicluri. Lăţimea de bandă se măreşte semnificativ cu preţul unei latenţe CAS (CL) mari.

Cu aproximativ o lună în urmă, Samsung a anunţat dezvoltarea unor memorii GDDR4 care pot suporta o rată de transfer de 4GB/s. Această performanţă a fost posibilă prin folosirea tehnologiei de producţie pe 80nm. Se estimează că aceste memorii vor apărea pe piaţă spre sfârşitul anului curent.

RADEON X1950PRO

Modelul GV-RX195P256D-RH produs de Gigabyte se remarcă prin folosirea exclusivă a condensatorilor solizi. O altă caracteristică aparte este folosirea unei soluţii de răcire Zalman prin cooler-ul VF700-AlCu. Cei 256MB de memorie GDDR3 de care dispune placa sunt tactaţi la 1380MHz şi lucrează pe o magistrală de 256 de biţi, oferind o lăţime de bandă maximă de 44,16GB/s. Chipset-ul R570 este



tactat la 575Mhz şi dispune de 36 de procesoare de pixel shader şi opt procesoare de vertex shader.

Testată în numărul 83 al revistei pe platfoma standard, această placă a obţinut rezultate foarte bune. Dintre acestea amintim 4738 de puncte obţinute în 3DMark06, 34 cadre pe secundă în jocul F.E.A.R. cu setările 1600x1200 4X/8X şi 43.10 cadre pe secundă în jocul Prey cu setările 1600x1200 4X/8X.

SISTEMUL DE TEST

Testarea a fost realizată pe o platformă formată dintr-un procesor Intel Core 2 Duo QX6700, nume de cod Kentsfield, o placă de bază Intel Desktop Board D975XBX2 (cunoscută şi sub numele Bad Axe 2), un kit de memorii dual channel de la GeIL de 512 RAM DDR2, fiecare la 800Mhz cu latenţe 4-4-4-12, o sursă Fortron Epsilon de 600W, cooler-ul procesorului fiind un Gigabyte 3D Rocket II. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP Professional SP2. Driver-ul video a fost ATI Catalyst 7.2, care aduce o serie de îmbunătăţiri minore faţă de versiunea anterioară.

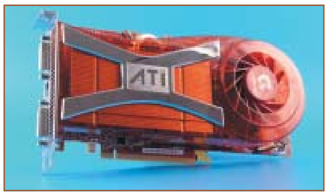
PERFORMANŢELE OBŢINUTE

Testul se faţă se adresează celor care doresc o configuraţie performantă de la ATI. Radeon X1950XTX este la ora actuală vârful de gamă din segmentul high end, pe când Radeon X1950PRO a ajuns în segmentul mainstream datorită evoluţiei preţului său.

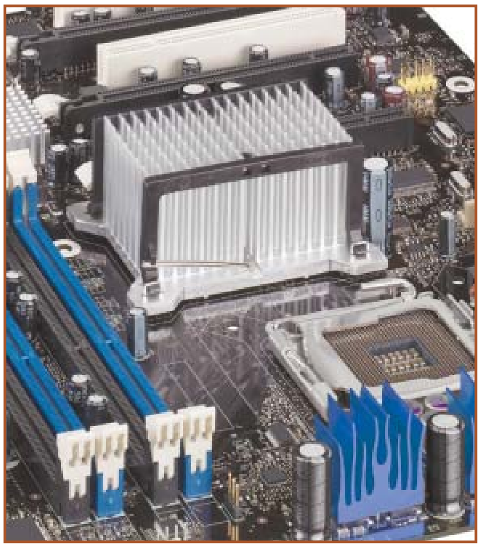
Din punct de vedere practic, configuraţia CrossFire a fost avantajată de conectorii interni şi de posibilitatea utilizării oricărei plăci, fără a se face o diferenţiere de tip Master/Standard. În pachetul fiecărei plăci se găseşte un conector CrossFire Interconnect. Dezavantajul la momentul actual este reprezentat de numărul redus de chipset-uri care suportă această implementare a tehnologiei.

O altă problemă care apare în cazul configuraţiilor CrossFire sau SLI este supraîncălzirea uneia din plăci datorată amplasării sale. Spaţiul îngust dintre plăci nu facilitează o ventilaţie optimă, sistemul de răcire având uneori o eficienţă scăzută. În cazul de faţă, cooler-ul Zalman a menţinut temperatura GPU-ului în valori acceptabile, însă nu acelaşi lucru se poate spune despre memorii. Decizia celor de la Gigabyte de a renunţa la răcirea pentru memorii poate fi controversată. Chiar dacă potenţialul de overclocking este nesemnificativ, utilizatorii entuziaşti ar fi putut avea măcar o mică satisfacţie. Nu este însă exclusă posibilitatea montării unui kit de radiatoare low profile pentru memorii, cooler-ul Zalman facilitând aceasta.

Pentru modelul GV-RX195X512VB-RH, Gigabyte a păstrat soluţia de referinţă de la ATI. Datorită platformei de test şi a driverelor folosite, performanţele plăcii s-au situat peste cele obţinute de plăci similare în testul efectuat în numărul 81 al revistei. Astfel, s-au depăşit 7000 de puncte în 3DMark06 şi 200 de cadre pe secundă în jocurile FarCry şi Half-Life 2. Temperatura în timpul testelor a fost ridicată, cooler-ul funcţionând la o turaţie redusă.

	Gigabyte GV-RX195X512VB-RH	Gigabyte GV-RX195X512VB-RH CrossFire
		
Preţ	**1678 Lei**	**2x654 Lei**
Chipset	R580	R570
Frecvenţă chipset/memorie	625MHz/1000MHz	575MHz/1380MHz
Memorie / Bus memorie	512MB / 256 biţi	256MB / 256 biţi
Pixel processors	48	36
Vertex processors	8	8
Rezultate teste		
Far Cry 1280x1024	230.33	247.57
Far Cry 1600x1200	187.45	214.86
Far Cry 1280x1024 4X/8X	169.22	186.09
Far Cry 1600x1200 4X/8X	129.25	146.84
HL2 1280x1024	212.06	218.09
HL2 1600x1200	170.46	182.01
HL2 1280x1024 4X/8X	141.21	142.36
HL2 1600x1200 4X/8X	117.11	119.55
F.E.A.R. 1280x960	139.00	132.00
F.E.A.R. 1600x1200	99.00	109.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	95.00	71.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	65.00	76.00
Prey 1280x1024	111.60	130.70
Prey 1600x1200	89.40	107.30
Prey 1280x1024 4X/8X	83.90	102.90
Prey 1600x1200 4X/8X	64.90	81.60
AquaMark3 Default	122742	138738
3DMark06 Default	7085	9331
Note		
Performanţe jocuri	7.61	8.21
Performanţe sintetice	0.91	1.10
Dotări	0.10	0.10
Verdict	**8.62**	**9.40**

Am fost plăcut surprinşi de diferenţa, în unele cazuri semnificativă, de performanţă dintre cele două soluţii grafice. Aceasta s-a făcut simţită în mod special în 3DMark2006, sporul fiind de peste 30%. În jocul Prey, sporul s-a situat în medie peste 20%, soluţia CrossFire rulând cu 81.6 cadre pe secundă la setările 1600x1200 4X/8X. Singurul joc în care chipset-ul X1950XTX a obţinut performanţe superioare soluţiei duale a fost F.E.A.R. la rezoluţia de 1280x960, explicaţia putând fi lipsa de optimizare a driverelor. În Far Cry, diferenţa medie a fost de 10% în favoarea configuraţiei CrossFire, în Half-Life 2 fiind nesemnificativă.



CONCLUZIE

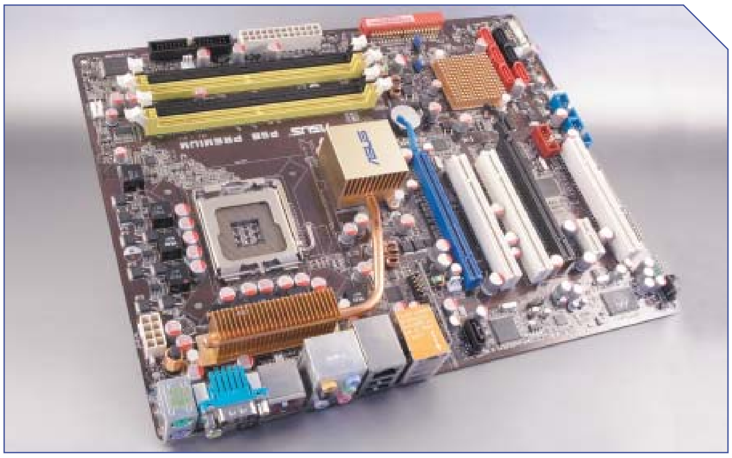
Din punct de vedere al performanţei, cele două plăci Radeon X1950PRO reprezintă alegerea evidentă. Atunci când se pune problema costului, balanţa pare să se încline tot în favoarea soluţiei duale. Un factor de care trebuie ţinut cont este placa de bază compatibilă CrossFire cu conectori interni, placă al cărei preţ va fi semnificativ mai ridicat decât cel al unei plăci cu un singur port PCI-Express x16.

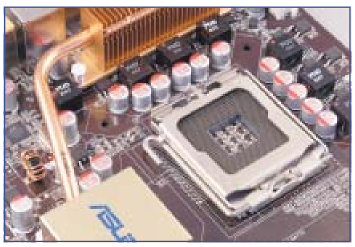
Performanţele configuraţiilor prezentate sunt legate parţial de platforma de test. Scorurile şi numărul de cadre pe secundă obţinute nu sunt măsuri absolute. Ele pot diferi într-o oarecare măsură în funcţie de procesor, chipset-ul plăcii de bază şi memoria RAM.

Menţionăm că plăcile video Gigabyte ATI Radeon X1950PRO au fost puse la dispoziţie prin amabilitatea Asesoft Distribution, iar placa video Gigabyte ATI Radeon X1950XTX a fost furnizată de Caro Group.

Daniel Ion
daniel.ion@xtrempc.ro

ASUS
P5B Premium







Urmând linia plăcilor sale de bază de succes, ASUS introduce varianta Premium și pentru modelul P5B.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Așa cum ne-am obișnuit, Premium reprezintă un indicativ care semnifică o dotare foarte complexă a produsului. Cel mai atractiv accesoriu al acestei plăci este display-ul ScreenDUO, care îi oferă utilizatorului un acces ușor la o serie de informații precum tensiunile de alimentare, temperaturile sau viteza de rotație a ventilatorului de pe procesor. De asemenea, printre altele, dispozitivul mai îndeplinește și funcții de RSS Reader, ramă foto și control pentru iTunes. Telecomanda care însoțește placa poate fi folosită pentru a porni sau opri calculatorul din fotoliu sau pentru a lansa o serie de aplicații. Respectând modelul tuturor plăcilor sale high end, ASUS a echipat placa numai cu condensatori solizi, asigurându-i astfel o perioadă de viață sporită.

PERFORMANȚE

După cum se poate vedea, P5B Premium a obținut rezultate bune, impresionând prin performanțele în aplicații sintetice. BIOS-ul oferă o gamă largă de setări pentru overclocking. Astfel, memoriile pot fi alimentate la o tensiune cuprinsă între 1.8 și 2.45V, în timp ce pentru procesor se poate stabili un maxim de 1.7V. Pentru răcire, placa este prevăzută cu sisteme de răcire pasive și cu un heat-pipe. Dacă se dorește, se poate monta un sistem de răcire activă, disponibil în cutie.

CONCLUZIE

Pe lângă o serie de dotări excentrice, ASUS P5B Premium îi oferă utilizatorului și o performanță cu mult peste medie, ceea ce transformă produsul într-o componentă pentru gaming.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Partenerii ASUS

Detalii tehnice

Socket: LGA 775 • Chipset: Intel P965 • FSB: 1066MHz • Sloturi: 2xPCI-Express x16, 1xPCI-Express x1, 3xPCI • Memorie/Capacitate: DDR2-800/8GB • Conectori: 8xUSB, 2xFirewire, 2xGigabit LAN. S/PDIF • ATA: 7xSATAII, 1xeSATA, 1xATA133

Teste

Far Cry 640x480	216.95	PCMark05	5019
DOOM 3 640x480	118.5	PCMark05 CPU	4762
Half Life 2 640x480	151.04	PCMark05 HDD	5067
Comanche 4 640x480	70.17	SiSoftSandra 2005 Mem. MB/s	6498
3DMark 2001 SE	26294	Arhivare WinAce	347

Performanțe

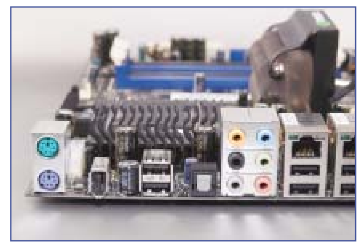
Jocuri: 3.97 | Sintetice: 4.65 | Dotări: 0.85

9.47

EVGA
nForce 680i SLI







EVGA nForce 680i SLI este o placă de bază care respectă layout-ul recomandat de NVIDIA.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Deși placa este bulk, ea este însoțită de o serie de accesorii superioare celor care însoțesc plăcile de bază retail. Astfel, întâlnim cabluri rounded pentru dispozitivele PATA și cabluri SATA cu clemă de prindere, precum și adaptoare de la conector de tip MOLEX la cel specific dispozitivelor SATA. Atât northbridge-ul, cât și southbridge-ul sunt prevăzute cu sisteme de răcire pasivă care sunt conectate între ele prin intermediul unui heat-pipe. Dacă se dorește, sistemului de răcire de pe northbridge i se poate atașa un ventilator, livrat împreună cu placa. Montarea acestuia se recomandă în special în cazul unui overclocking. Placa este prevăzută cu un display format din doi digiți care indică diverse coduri de eroare, permițând o diagnosticare mai ușoară în cazul nefuncționării.

PERFORMANȚE

EVGA nForce 680i SLI a reușit să obțină rezultate foarte bune în toate testele la care a fost supusă, descurcându-se admirabil atât în jocuri, cât și în aplicații sintetice. Printre opțiunile de overclocking oferite de BIOS, se numără o tensiune maximă de alimentare a memoriilor de 2.5V, în timp ce procesorului i se poate aplica un maxim de 1.8V. Pentru cei care vor să obțină un overclocking decent fără a se chinui prea mult, placa dispune de tehnologia SLI-ready memory.

CONCLUZIE

Deși nu are nimic spectaculos în afara chipset-ului impresionant, EVGA nForce 680i SLI este o placă de bază care se adresează pasionaților de jocuri și de overclocking.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Senorg România

Detalii tehnice

Socket: LGA 775 • Chipset: nForce 680i SLI • FSB: 1333MHz • Sloturi: 2xPCI-Express x16, 1xPCI-Express Graphics, 2xPCI-Express x1, 2xPCI • Memorie/Capacitate: DDR2-800/8GB • Conectori: 10xUSB, 2xFirewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF • ATA: 6xSATAII, 1xATA133

Teste

Far Cry 640x480	218.26	PCMark05	5123
DOOM 3 640x480	118.3	PCMark05 CPU	4779
Half Life 2 640x480	150.84	PCMark05 HDD	5207
Comanche 4 640x480	70.06	SiSoftSandra 2005 Mem. MB/s	6435
3DMark 2001 SE	25718	Arhivare WinAce	361

Performanțe

Jocuri: 3.95 | Sintetice: 4.65 | Dotări: 0.80

9.41

Leadtek
WinFast PX8800 GTS TDH 320MB







Leadtek introduce pe piață varianta modelului GeForce 8800 GTS cu 320MB memorie video.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Atât PCB-ul, cât și sistemul de răcire adoptat de Leadtek respectă indicațiile NVIDIA pentru seria a opta de plăci video. Pe lângă placă și CD-ul cu drivere, cutia mai conține două jocuri - SpellForce 2și Serious Sam II - și un CD cu PowerDVD, Orb și Adobe Reader. De asemenea, placa este livrată împreună cu un cablu HDTV, un convertor DVI-to-VGA și un adaptor de la conector de tip MOLEX la conector cu șase pini. Frecvențele pentru procesorul grafic și pentru memoria video sunt cele standard, și anume 500, respectiv 1600MHz. Tehnologia PureVideo îi permite utilizatorului să vizioneze filme High-Definition, chiar și pe un sistem cu un procesor mai slab.

PERFORMANȚE
La un preț mai mult decât atractiv, Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH 320MB reușește performanțe foarte bune. Astfel, s-au înregistrat o medie de peste 120 de cadre pe secundă în F.E.A.R. la rezoluția 1280x960 și peste 8000 de puncte în 3DMark06, folosind setările standard. AquaMark3 a punctat performanțele plăcii cu 105.960 de puncte.

CONCLUZIE
Datorită prețului scăzut prin reducerea cantității de memorie video, Leadtek PX8800 GTS TDH 320MB reprezintă placa video destinată pasionaților de jocuri, chiar și celor cu un buget restrâns.

Preț	Garanție	Contact
1139 Lei	24 luni	Skin

Detalii tehnice

Chipset: NVIDIA GeForce 8800GTS (G80GTS) · Memorie: 320MB GDDR3 · Frecvență chipset/memorie: 500MHz/1600MHz · Interfață: PCI-Express X16 · Bus memorie: 320 biți · Conectori: 2xDVI, HDTV-Out · Jocuri: SpellForce 2, Serious Sam II · Software: Power DVD, Orb, Adobe

Teste

Far Cry 1280x1024	181.35	F.E.A.R. 1280x960	126.00
Far Cry 1600x1200	172.25	F.E.A.R. 1600x1200	100.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	170.21	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	80.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	133.16	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	55.00
HL2 1280x1024	182.58	Prey 1280x1024	119.90
HL2 1600x1200	163.46	Prey 1600x1200	96.40
HL2 1280x1024 4X/8X	163.57	Prey 1280x1024 4X/8X	96.10
HL2 1600x1200 4X/8X	134.81	Prey 1600x1200 4X/8X	73.60
AquaMark3 Default	105960	3DMark06 Default	8046

Performanțe

Jocuri: 7.44 · Sintetice: 0.88 · Dotări: 0.11 · **8.44**

ASUS
EN8800GTS 320MB







Aliniindu-se tendinței pieței, ASUS introduce un nou model EN8800GTS, echipat cu 320MB memorie video.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Respectând specificațiile recomandate de NVIDIA, memoriile sunt tactate la 1600MHz, în timp ce procesorul grafic rulează la 500MHz. Pe lângă CD-ul cu drivere, pachetul mai conține un CD cu 3DMark06 și jocurile Ghost Recon și Race WTCC. Acestora li se adaugă o borsetă din imitație de piele care poate adăposti până ca 16 discuri. Conectivitatea este asigurată de doi conectori DVI și de un conector HDTV. Pentru a asigura compatibilitatea cu orice tip de monitor, producătorul a inclus în pachet și un convertor DVI-to-VGA. Sistemul de răcire ales de ASUS este cel recomandat de NVIDIA pentru acest model de placă.

PERFORMANȚE
Performanțele se ridică la nivelul așteptărilor pe care le poate avea un utilizator de la o placă video cu chipset NVIDIA din seria a opta. Astfel, în Aquamark s-au obținut 106.230 de puncte, în timp ce 3DMark06 a acordat modelului testat 8063 de puncte. De asemenea, EN880GTS poate rula F.E.A.R. la rezoluția 1280x960 cu o medie de 127 de cadre pe secundă, iar în Far Cry s-au înregistrat 172 de cadre pe secundă la rezoluția 1600x1200.

CONCLUZIE
ASUS En8800GTS 320MB este o placă video care poate face față cu brio chiar și celor mai pretențioase jocuri de pe piață.

Preț	Garanție	Contact
1150 Lei	36 luni	Partenerii ASUS

Detalii tehnice

Chipset: NVIDIA GeForce 8800GTS (G80GTS) · Memorie: 320MB GDDR3 · Frecvență chipset/memorie: 500MHz/1600MHz · Interfață: PCI-Express X16 · Bus memorie: 320 biți · Conectori: 2xDVI, HDTV-Out · Jocuri: Ghost Recon, Race WTCC · Software: 3DMark06

Teste

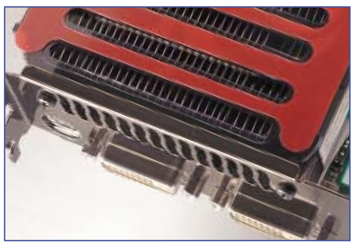
Far Cry 1280x1024	180.81	F.E.A.R. 1280x960	127.00
Far Cry 1600x1200	172.11	F.E.A.R. 1600x1200	98.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	168.99	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	78.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	133.31	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	56.00
HL2 1280x1024	182.77	Prey 1280x1024	120.20
HL2 1600x1200	163.41	Prey 1600x1200	96.20
HL2 1280x1024 4X/8X	163.10	Prey 1280x1024 4X/8X	95.70
HL2 1600x1200 4X/8X	135.05	Prey 1600x1200 4X/8X	73.70
AquaMark3 Default	106230	3DMark06 Default	8063

Performanțe

Jocuri: 7.43 · Sintetice: 0.89 · Dotări: 0.10 · **8.42**

Gainward
Bliss 8800GTS 320MB GS





Gainward le propune utilizatorilor o variantă cu memorie redusă a modelului 8800GTS.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Pentru o performanţă sporită, producătorul a tactat atât memoria video, cât şi procesorul grafic la frecvenţe mai mari decât cele recomandate de NVIDIA. Astfel, memoria rulează la 1760MHz, iar procesorul la 550MHz, ceea ce reprezintă un overclock de 10%. Deşi este un model cu pretenţii, pachetul plăcii nu conţine niciun joc. Cu toate acestea, în cutie găsim un CD cu aplicaţia PowerDVD şi un CD care conţine Power2Go, PowerProducer, PowerBack şi MediaShow. Placa este însoţită de toate accesoriile de care poate avea nevoie un utilizator: adaptor de la conector de tip MOLEX la conector cu şase pini, convertor DVI-to-VGA şi cablu HDTV.

PERFORMANŢE
Creşterea frecvenţelor este resimţită atât asupra jocurilor, cât şi asupra aplicaţiilor sintetice. Astfel, 3DMark a acordat 8330 de puncte modelului propus de Gainward, iar în Far Cry s-au înregistrat 181 de cadre pe secundă la rezoluţia 1280x1024. Placa s-a descurcat bine şi la rezoluţii mai mari, înregistrând 78 de cadre pe secundă în Prey la rezoluţia 1600x1200.

CONCLUZIE
Prin Bliss 8800GTS 320MB GS, Gainward reuşeşte să le ofere utilizatorilor un plus de performanţă la un preţ de achiziţie accesibil unui segment de piaţă destul de mare.

Preţ	Garanţie	Contact
1468 Lei	36 luni	Rompers Grup

Detalii tehnice

Chipset: NVIDIA GeForce 8800GTS (G80GTS) • Memorie: 320MB GDDR3 • Frecvenţă chipset/memorie: 550MHz/1760MHz • Interfaţă: PCI-Express X16 • Bus memorie: 320 biţi • Conectori: 2xDVI, HDTV-Out • Jocuri: N/A • Software: PowerDVD, DVD Solution

Teste

Far Cry 1280x1024	181.17	F.E.A.R. 1280x960	129.00
Far Cry 1600x1200	175.37	F.E.A.R. 1600x1200	104.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	175.21	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	86.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	142.62	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	61.00
HL2 1280x1024	183.43	Prey 1280x1024	122.80
HL2 1600x1200	167.07	Prey 1600x1200	98.90
HL2 1280x1024 4X/8X	168.52	Prey 1280x1024 4X/8X	99.70
HL2 1600x1200 4X/8X	141.63	Prey 1600x1200 4X/8X	78.00
AquaMark3 Default	106402	3DMark06 Default	8330

Performanţe

Jocuri: 7.69 | Sintetice: 0.90 | Dotări: 0.10 | **8.69**

MSI
P6N SLI





MSI P6N SLI reprezintă una dintre cele mai accesibile plăci de bază din familia nForce 600.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Northbridge-ul nForce 650i (C55) împreună cu southbridge-ul nForce 430i (MCP51) reprezintă motivul care stă la baza preţului de achiziţie mic al plăcii. Tot în acest scop, accesoriile care însoţesc P6N SLI nu îndeplinesc decât minimul necesar. Astfel, în pachet întâlnim un singur cablu ATA 133 şi un singur cablul SATA, la care se adaugă un cablu de adaptor de la conector de tip MOLEX la conector de alimentare SATA. Placa este dotată cu două slot-uri PCI-Express x16 care suportă tehnologia SLI, însă în modul x8. Răcirea celor două chip-uri este asigurată de două radiatoare din aluminiu. Lipsa unui sistem de răcire complicat realizat din cupru face ca MSI P6N SLI să fie considerabil mai uşoară decât plăcile de bază dedicate jocurilor lansate în ultimul timp.

PERFORMANŢE
Aşa cum era de aşteptat, rezultatele obţinute la teste sunt mai slabe decât în cazul modelelor echipate cu nForce 680i SLI. Cu toate acestea, placa poate fi folosită cu succes în orice tip de aplicaţii. Pentru creşterea performanţei într-un mod rapid şi fără bătăi de cap, se poate folosi funcţia D.O.T., prin care se poate realiza un overclocking de la 1% la 10%. Manual, se poate configura un FSB de maximum 2500MHz, în timp ce memoriile pot fi împinse până la 1400MHz, la o tensiune de maximum 2.8V.

CONCLUZIE
MSI P6N SLI este una din puţinele plăci de bază concepute pentru gaming cu un preţ accesibil aflate în momentul de faţă pe piaţă.

Preţ	Garanţie	Contact
398 Lei	36 luni	Skin

Detalii tehnice

Socket: LGA 775 • Chipset: nForce 650i SLI • FSB: 1333MHz • Sloturi: 2xPCI-Express x16, 1xPCI-Express x1, 3xPCI • Memorie/Capacitate: DDR2-800/8GB • Conectori: 8xUSB, 2xFirewire, 1xGigabit LAN, S/PDIF • ATA: 4xSATAII, 2xATA133

Teste

FarCry 640x480	214.99	PCMark05	5068
DOOM 3 640x480	116.6	PCMark05 CPU	4711
Half Life 2 640x480	145.17	PCMark05 HDD	5258
Comanche 4 640x480	69.63	SiSoftSandra 2005 Mem. MB/s	5602
3DMark 2001 SE	25868	Arhivare WinAce	363

Performanţe

Jocuri: 3.90 | Sintetice: 4.51 | Dotări: 0.71 | **9.12**

MSI RX1950XT-VT2D256E-HD







MSI le oferă utilizatorilor o soluție grafică performantă bazată pe chipset-ul ATI Radeon X1950XT.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În pachetul plăcii se găsesc un cablu HDTV, un cablu TV-Out/Video In, un cablu RGB, două convertoare DVI-to-VGA și un adaptor de la conector de tip MOLEX la conector cu șase pini. Ca bundle, producătorul oferă jocul Heroes of Might and Magic V și un CD care conține PowerCinema, Power2Go și PowerProducer. Memoria GDDR3 de 256MB este tactată la 1800MHz, în timp ce procesorul grafic rulează la 625MHz. Prin tehnologia AVIVO, se asigură o codare și o decodare excelentă pentru formatele MPEG-1, 2 și 4.

PERFORMANȚE

Conform rezultatelor obținute la teste, MSI RX1950XT poate fi folosită pentru orice joc. Astfel, am obținut 81 de cadre pe secundă în F.E.A.R. la rezoluția 1600x1200 și 161 de cadre pe secundă în Far Cry la aceeași rezoluție. Singurul lucru care i se poate reproșa acestui model este incompatibilitatea cu DirectX 10, însă aplicațiile actuale nu îi pot pune prea multe probleme.

CONCLUZIE

Pentru pasionații de jocuri care preferă procesoare grafice ATI în sistemele lor MSI RX1950XT reprezintă o soluție demnă de luat în seamă până se va lansa noua serie de procesoare grafice.

Preț	Garanție	Contact
N/A	24 luni	Flamingo Computers
N/A	24 luni	Skin
N/A	24 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Chipset: ATI Radeon X1950XT (R580) • Memorie: 256MB GDDR3 • Frecvență chipset/memorie: 625MHz/1800MHz • Interfață: PCI-Express X16 • Bus memorie: 256 biți • Conectori: 2xDVI, HDTV Out • Jocuri: Heroes of Might and Magic V • Software: PowerCinema, Power2Go, PowerProducer

Teste

Far Cry 1280x1024	177.87	F.E.A.R. 1280x960	105.00
Far Cry 1600x1200	161.34	F.E.A.R. 1600x1200	81.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	148.89	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	79.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	115.96	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	56.00
HL2 1280x1024	179.24	Prey 1280x1024	97.50
HL2 1600x1200	154.24	Prey 1600x1200	80.50
HL2 1280x1024 4X/8X	127.43	Prey 1280x1024 4X/8X	76.70
HL2 1600x1200 4X/8X	106.21	Prey 1600x1200 4X/8X	59.90
AquaMark3 Default	94834	3DMark06 Default	5772

Performanțe

Jocuri: 6.55 | Sintetice: 0.72 | Dotări: 0.10 | **7.37**

Nemesis MediaCenter







Home Theatre este un sistem Media Center pretențios ale cărui puncte forte sunt aspectul și performanța.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Carcasa ZALMAN HD160XT încorporează un ecran LCD sensibil la atingere, care permite folosirea calculatorului fără conectarea unui monitor. Inima sistemului constă într-un procesor Core 2 Duo E6600, montat pe o placă de bază eVGA cu chipset nForce 680i SLI. Cantitatea de memorie de 2GB DDR2 este suficientă pentru a face față celor mai lacome jocuri sau aplicații existente la ora actuală, fapt garantat și de placa video de ultimă generație GeForce 8800GTS, cu 640MB de memorie. În ceea ce privește asamblarea, aceasta este impecabilă, singurul reproș ce îi poate fi adus constând în lipsa unui ventilator care să introducă aer în carcasă, toate ventilatoarele fiind orientate către exterior. Telecomanda inclusă permite accesarea tuturor funcțiilor multimedia, fără a fi nevoie de utilizarea unui mouse sau a tastaturii. Demnă de menționat este și silențiozitatea sistemului în timpul operării.

PERFORMANȚE

Sistemul se comportă impecabil în jocuri, asigurând un framerate mai mult decât decent pentru toate jocurile existente pe piață. Acest fapt este dovedit și de rezultatul obținut în 3DMark06, de 8956 de puncte. Nici la partea de office nu se dovedește mai lent, reușind o comprimare video în șase minute și 37 de secunde.

CONCLUZIE

Deși conceput pentru utilizarea ca Media Center, Home Theater poate îndeplini cu succes sarcinile unui sistem uzual sau chiar de gaming.

Preț	Garanție	Contact
7520 Lei	30 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Procesor: Intel Core 2 Duo E6600 • Placă de bază: eVGA nForce 680i SLI • Placă grafică: eVGA 8800GTS 640MB • Memorie: 2x1GB DDR2 667MHz • Harddisk: Western Digital 320GB SATA2 • Unitate optică: ASUS DRW-1608P3S • Sursă: ZALMAN ZM600-HP 600W • Carcasă: ZALMAN HD160XT • Cooler procesor: ZALMAN CNPS 9500 • Porturi: 6xUSB, 2xFirewire, 2xGigaBit LAN, cititor memorii 8 in 1 • Extra: LCD TouchScreen 7”, telecomandă

Teste

F.E.A.R. 1600x1200 4x/8x	64	PCMark05	6487
HL2 1600x1200 4x/8x	153.36	SiSoft Sandra 2005 Memory	4736MB/s
Quake 4 1600x1200 4x/8x	110.1	SiSoft Sandra 2005 HDD	67MB/s
DOOM 3 1600x1200 4x/8x	98.4	Comprimare audio	30''
3DMark05	13875	Comprimare video	6'37''
3DMark06	8956	Arhivare WinAce	4'03''

Performanțe

Performanțe: 9.4 | Dotări: 9.6 | Asamblare: 9.8 | **9.60**

EIZO
ColorEdge CG211







ColorEdge GC211 face parte din clasa Premium a producătorului EIZO, fiind destinat exclusiv profesioniştilor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Display-ul este bazat pe o matrice S-IPS, capabilă de reproducerea întregului spectru de culori AdobeRGB. Ecranul poate fi rotit şi poziţionat în mod portret (3:4), fiind posibilă şi ajustarea înălţimii. Monitorul poate fi de asemenea montat pe perete prin intermediul standardului VESA. Combinaţia dintre meniu şi butoanele de acces şi navigare prin acesta nu este una tocmai fericită, necesitând un oarecare timp de acomodare din cauza lipsei de intuitivitate. Din punctul de vedere al conectivităţii, modelul dispune de două intrări DVI, precum şi de două porturi USB. În pachet se mai găsesc un dispozitiv de estompare a luminii ambientale, care poate fi ataşat monitorului, un kit de curăţare şi un CD cu software-ul ColorNavigator, care permite atât setarea unor parametri de imagine suplimentari, cât şi calibrarea prin folosirea unui colorimetru. În ceea ce priveşte certificările, modelul beneficiază de TCO'03.

PERFORMANŢE
Având o diagonală vizibilă de 21 inch, display-ul este capabil de o rezoluţie de 1600x1200. Valorile maxime măsurate de către XtremPC pentru luminozitate şi contrast au fost foarte apropiate de cele specificate de producător, în speţă 200cd/mp şi respectiv 435:1. Culorile sunt foarte apropiate de realitate, fiind teoretic identice cu cele ale monitoarelor CRT high end. Unghiurile de vizibilitate nu sunt perfecte, reproducerea culorilor având puţin de suferit în urma schimbării poziţiei privitorului. De asemenea, timpul de răspuns de 30ms nu oferă performanţa necesară vizionării de filme sau utilizării în jocuri.

CONCLUZIE
EIZO este recunoscut pentru soluţiile sale profesionale, iar ColorEdge reprezintă gama sa de vârf dedicată prelucrării grafice. Acest monitor nu se adresează utilizatorului de rând, atât preţul, cât şi performanţele subliniind acest fapt.

Preţ	Garanţie	Contact
8446 Lei	60 luni	Lasting System

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 21'' • Rezoluţie maximă: 1600x1200 • Contrast: 500:1 • Luminozitate: 225cd/mp • Aspect: 4:3 • Timp de răspuns: 30ms • Unghi de vedere orizontal: 170 • Unghi de vedere vertical: 170 • Conectare: 2xDVI • Greutate: 10.2kg • Alimentator: intern • Consum: 75W • Fixare pe perete: Da • Extra: 2xUSB

Performanţe			
Calitate imagine: 8.39	Dotări: 8.0	Ergonomie: 8.9	8.43

Fujitsu Siemens
ScenicView P24-1W







ScenicView P24-1W este un monitor LCD wide din gama profesională a producătorului Fujitsu Siemens.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Display-ul foloseşte o matrice S-PVA, ceea ce-i conferă unghiuri de vizibilitate foarte bune, combinate cu o rată de contrast mare şi o luminozitate pe măsură. Piciorul monitorului permite ajustarea pe verticală, în înălţime, dar şi pe orizontală, fiind permisă şi plierea acestuia. La baza ecranului se găseşte o pereche de boxe, acoperite de o sită din plastic de culoare neagră. Meniul OSD, uşor accesibil, permite setarea mai multor parametri decât în cazul unui monitor obişnuit. Există scurtături pentru comutarea între intrările video, pentru setarea volumului şi pentru pornirea funcţiei Picture in Picture, însă pentru modificarea luminozităţii sau a contrastului este necesară accesarea meniului. La capitolul conectivitate modelul excelează, oferind conectori DVI, VGA, S-Video, HDTV şi Composite, la care se adaugă şi patru porturi USB.

PERFORMANŢE
Având o diagonală vizibilă de 24 inch, monitorul suportă o rezoluţie maximă de 1920x1200. Timpul de răspuns specificat de producător este de 6ms gray-to-gray sau de 18ms tipic. Valorile măsurate în laborator pentru rata de contrast şi pentru luminozitate au fost de 1183:1, respectiv 462cd/mp, valori foarte bune. Indiferent dacă este privit de sus sau din lateral, unghiurile de vizibilitate sunt excelente, reproducerea culorilor neavând deloc de suferit. În ceea ce priveşte sunetul, acesta nu se distinge prin nimic, calitatea boxelor fiind tipică pentru această categorie. Consumul de 100W este total justificat, dacă este să luăm în calcul dimensiunile remarcabile ale monitorului.

CONCLUZIE
Deşi se adresează în special profesioniştilor, ScenicView P24-1W poate reprezenta o alegere bună şi pentru amatorii de filme sau jocuri, atât timp cât spaţiul vă permite păstrarea unei oarecare distanţe faţă de ecran.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	SCOP Computers

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 24'' • Rezoluţie maximă: 1920x1200 • Contrast: 1000:1 • Luminozitate: 500cd/mp • Aspect: 16:10 • Timp de răspuns: 6ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 178 • Unghi de vedere vertical: 178 • Conectare: DVI, D -SUB, S-Video, Composite, Component • Greutate: 13.3kg • Alimentator: intern • Consum: 100W • Fixare pe perete: Da • Extra: 4xUSB, Boxe, Picture in Picture

Performanţe			
Calitate imagine: 9.82	Dotări: 9.00	Ergonomie: 9.10	9.30

Compro
VideoMate T750





Compro VideoMate T750 este un tuner TV pentru sisteme desktop care înglobează trei funcţii pe un singur PCB.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

T750 permite recepţionarea atât a semnalului digital, cât şi a celui analogic. Din păcate, pachetul nu conţine şi o antenă DVB-T, aşa cum se întâmplă în cazul celor mai multe tunere TV hibride. Totodată, produsul poate fi utilizat şi pentru recepţionarea posturilor radio FM. Funcţiile time-shifting şi PIP se pot dovedi foarte utile pentru unii dintre utilizatori. Aplicaţia necesită un timp de acomodare, dar, deşi pare rudimentară la început, oferă un acces destul de uşor către toate facilităţile oferite de tuner.

PERFORMANŢE

Scanarea posturilor TV necesită un timp de aşteptare destul de mare, însă, dacă se doreşte scurtarea acestui timp, aplicaţia permite mărirea pasului în frecvenţă. Imaginea redată are o calitate superioară pentru ambele tipuri de semnal recepţionate. Folosind un sistem bazat pe un procesor AMD Athlon XP 1700+, utilizarea procesorului s-a situat în jurul valorii de 35% în cazul redării şi la 40% în cazul capturii.

CONCLUZIE

Compro VideoMate T750 este un echipament care oferă toate funcţiile pe care le poate solicita un utilizator din partea unui tuner TV, păstrând în acelaşi timp un nivel al calităţii ridicat.

Preţ	Garanţie	Contact
320 Lei	24 luni	Royal Computers

Detalii tehnice

Interfaţă: PCI · Semnal: Analogic, Digital · Modul radio: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · A/V in: Da · Teletext: Da · Stereo TV: Da

Performanţe **9.40**

Calitate imagine: 9.6 Dotări: 9.0

Microsoft
LifeCam VX-3000





Microsoft LifeCam VX-3000 este un accesoriu destinat în principal utilizatorilor de Windows Live Messenger, însă nu numai acestora.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Camera dispune de un buton care, împreună cu aplicaţia de pe CD, facilitează lansarea rapidă de videoconvorbiri prin intermediul Windows Live Messenger. De asemenea, este prevăzută cu un microfon, însă îi oferă utilizatorului posibilitatea de a selecta un alt microfon dacă se doreşte acest lucru. Piciorul este proiectat în aşa fel încât camera să se poate fixa pe orice monitor. LifeCam VX-3000 permite rotirea atât pe orizontală, cât şi pe verticală.

PERFORMANŢE

Imaginea impresionează prin claritate şi printr-un frame rate bun. Cu toate acestea, la rezoluţia 640x480, în cazul utilizării unui sistem cu un procesor mai vechi, se remarcă o încărcare ridicată a acestuia, ceea ce conduce la o redare incorectă a culorilor şi la sacadarea imaginii. Camera se adaptează foarte bine şi destul de repede la diverse niveluri de iluminare. Pe lângă captura video, VX-3000 poate fi folosită pentru a imortaliza diverse momente la o rezoluţie de 1.3 megapixeli şi pentru capturi audio.

CONCLUZIE

Microsoft LifeCam VX-300 este o cameră Web cu un design simplu, dar, în acelaşi timp, atrăgător, care oferă calitate şi performanţe ridicate.

Preţ	Garanţie	Contact
153 Lei	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfaţă: USB · Rezoluţie: 0.3 megapixeli video, 1.3 megapixeli static · Sistem de prindere pentru laptop: Nu · Extra: Microfon, CD cu soft

Performanţe **9.10**

Performanţă: 9.4 Dotări: 8.8

TRENDnet
TVP-SP5G





VoIP a devenit în ultima vreme o soluţie din ce în ce mai larg utilizată pentru convorbirile telefonice datorită fiabilităţii şi preţului scăzut.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Adaptorul TVP-SP5G a fost conceput având în vedere în mod special interoperabilitatea cu Skype. Astfel, după conectarea dispozitivului la linia telefonică este posibilă efectuarea atât de convorbiri clasice, cât şi VoIP, folosindu-se doar tastatura telefonului, cu o condiţie: clientul software mai sus menţionat trebuie să fie conectat. Sunt permise, de asemenea, apelarea unui computer care foloseşte Skype direct de pe telefonul mobil şi redirecţionarea apelurilor primite către acesta. Instalarea se face uşor, interfaţa fiind intuitivă. Un mic dezavantaj este reprezentat de lipsa compatibilităţii cu versiunile mai noi de 2.5 ale celebrului program de comunicaţii prin voce.

PERFORMANŢE

Calitatea sunetului este bună, acesta auzindu-se clar şi fără distorsionări pe un telefon uzual găsit în redacţie. Comutarea se face instantaneu, în clipa în care a fost accesată funcţia de apelare din Skype telefonul conectat la capătul celălalt al liniei începând să sune.

CONCLUZIE

TVP-SP5G reprezintă o alegere fiabilă pentru cei care îşi petrec o mare parte din timp vorbind la telefon, datorită preţului atractiv şi calităţii sporite.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Interfaţă: USB · Conectori: 2xRJ-11, 1xUSB mini-B · LED: Power, VoIP, telefon · Dimensiuni: 90x105x30mm · **Compatibilitate:** Windows 2000/XP

Performanţe **9.25**

Performanţă: 9.5 Dotări: 9

Woxter
Multimedia Frame





Prin Photo-View Multimedia Frame, Woxter transformă clasicele rame foto într-un accesoriu electronic în ton cu tendinţele actuale.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Cu toate că, la bază, este o ramă foto digitală, Woxter Multimedia Frame poate reda melodii în format MP3 sau WMA şi filme codate MPEG, AVI sau DIVX. Deşi nu dispune de memorie internă, dispozitivul poate citi patru tipuri de carduri de memorie şi memorii externe de tip flash. Meniul permite configurarea unei serii de parametri, precum luminozitatea, contrastul, saturaţia sau nivelul de audiţie. Toate aceste funcţii se pot accesa foarte uşor din telecomandă sau din butoanele de control. Rama poate fi aşezată fie pe masă, fie pe perete, în funcţie de preferinţele utilizatorului.

PERFORMANŢE

Display-ul nu excelează prin calitatea imaginii, însă se descurcă bine atât la redarea de fotografii, cât şi în cazul vizionării de filme. Deşi o ramă foto digitală este în general un dispozitiv fără prea multe pretenţii, Woxter Multimedia Frame permite o navigare rapidă atât prin meniuri, cât şi printre fişierele stocate pe cardul de memorie ataşat.

CONCLUZIE

Woxter Photo-View Multimedia Frame îmbină cu succes o serie de funcţii cu o calitate satisfăcătoare atât în cazul redării de fotografii, cât şi al filmelor.

Preţ	Garanţie	Contact
550 Lei	24 luni	Woxter

Detalii tehnice

Display: 7” · Rezoluţie: 480x234 · Luminozitate: 300cd/mp · Contrast: 200:1 · Formate suportate: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, AVI, DIVX, MP3, WMA · Card reader: MS, SD, MMC, CF · Formate imagine: 4:3, 16:9

Performanţe

Calitate: 8.8 Dotări: 9.6 **9.20**

RPC
UPS800VA-CP





Ca soluţie la problemele cauzate de fluctuaţiile de tensiune sau de penele de curent, RPC propune UPS800VA-CP.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

UPS-ul are un design simplu, lăsând la prima vedere impresia unui produs realizat din materiale de slabă calitate. Modelul oferă trei conectori de alimentare, iar monitorizarea sa se realizează din calculator fie prin intermediul interfeţei USB, fie prin cea serială. Aplicaţia livrată împreună cu produsul poate afişa nivelul de încărcare a bateriei, timpul rămas până la epuizarea energiei, tensiunea de alimentare şi puterea necesară consumatorilor.

PERFORMANŢE

Alimentând un sistem modest şi un monitor LCD cu diagonala de 17” din UPS-ul încărcat la maximum, s-a înregistrat o autonomie de 20 de minute în mediul office. Pentru a înştiinţa utilizatorul de întreruperea alimentării cu energie de la reţeaua electrică, se poate activa o alarmă care să semnaleze acest lucru. De asemenea, se poate configura oprirea automată a calculatorului când nivelul de încărcare a acumulatorului se apropie de 0.

CONCLUZIE

UPS800VA-CP este un echipament accesibil care reuşeşte să înlăture neplăcerile provocate de reţelele electrice de proastă calitate, precum pierderea de documente sau defectarea sistemului.

Preţ	Garanţie	Contact
172 Lei	12 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Putere: 800VA/480W · Conectori alimentare: 3 · Interafaţă monitorizare: Serial, USB · Gamă tensiuni de intrare: 165-280V · Gama frecvenţe: 45-65Hz · Timp încărcare: 8 ore · Dimensiuni: 32x14x10 · Greutate: 6kg

Performanţe

Performanţă: 9.2 Dotări: 8.8 **9.00**

TRENDnet
TBW-105UB





Într-o lume bazată tot mai mult pe comunicaţii wireless, TBW-105UB uşurează conectarea diferitelor dispozitive Bluetooth la calculator.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Dispozitivul are dimensiunile unui pen drive, iar antena este internă. Pachetul conţine un CD cu aplicaţia de utilizare a receiver-ului şi un scurt ghid de instalare în trei limbi, printre care şi româna. Deşi este un dispozitiv Bluetooth v2.0, TBW-105UB este compatibil şi cu standardele Bluetooth v1.1 şi v1.2, putându-se conecta astfel şi dispozitive mai vechi. Se acceptă conectarea simultană a până la şapte dispozitive.

PERFORMANŢE

Pentru testarea performanţelor s-au utilizat mai multe telefoane de ultimă generaţie şi, în final, s-a obţinut o rată de transfer de 75KB/s la o distanţă de câţiva centimetri. Distanţa maximă la care s-a putut realiza transferul de date a fost de 9m, însă la o viteză de numai 4KB/s. Vizualizarea dispozitivelor Bluetooth din perimetru şi conectarea acestora se realizează foarte uşor prin intermediul aplicaţiei puse la dispoziţie de producător.

CONCLUZIE

TRENDnet TBW-105UB reprezintă o soluţie accesibilă şi, în acelaşi timp, elegantă pentru utilizatorii care doresc să renunţe la o parte din cablurile din jurul biroului.

Preţ	Garanţie	Contact
52 Lei	24 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Standarde suportate: Bluetooth v2.0, v21.1, v1.2 · Antenă: Internă · Frecvenţă: 2.4-2.4835GHz · Putere semnal: 4dBm · Sensibilitate: -86dBm · Viteză de transfer: 723.2Kbps · Profiluri suportate: DUN, FAX, BPP, LAP, SPP, GAP, HID, HCRP, FTP, OPP, A2DP, GAVDP, HSP, PAN, BIP, SYNC, AV, GOEP

Performanţe

Performanţă: 9 Dotări: 9.4 **9.20**

BenQ
DC E610





BenQ DC E610 este o cameră foto slim cu design simplu şi care se încadrează în segmentul entry level.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Aparatul dispune de memorie internă de 18MB şi i se poate ataşa, dacă se doreşte, un card SD. Alimentarea aparatului este asigurată de un acumulator Lithium-Ion de 1300mAh care poate fi încărcat cu adaptorul din pachet. Printre accesorii, producătorul oferă ca dotări standard o husă din imitaţie de piele, o cordeluţă şi un cablu A/V.

PERFORMANŢE

În ciuda lentilelor Pentax, camera nu reuşeşte să impresioneze prin calitatea fotografiilor sau a filmelor. Acestea sunt uşor întunecate şi prezintă aberaţii cromatice. Bliţul este suficient de puternic pentru un model slim, reuşindu-se fotografierea unei camere neiluminate. E610 poate fi folosită pentru a realiza fotografii cu rezoluţie maximă de 6 megapixeli şi pentru a filma continuu cu sunet la rezoluţia 640x480 şi 30 de cadre pe secundă.

CONCLUZIE

Din cauza performanţelor scăzute şi uşurinţei de utilizare a funcţiilor, BenQ DC E610 se adresează utilizatorilor nepretenţioşi. Pentru excursioniştii amatori care doresc să imortalizeze anumite momente reprezintă o alegere bună.

Preţ	Garanţie	Contact
449 Lei	24 luni	Partenerii BenQ România

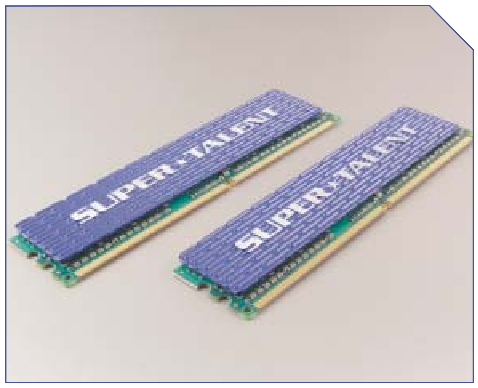
Detalii tehnice

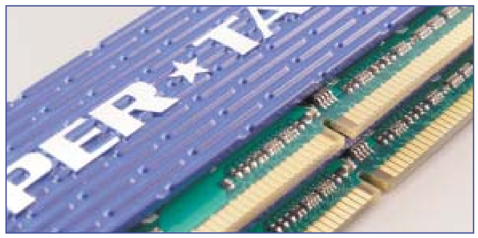
Tip senzor: CCD • Rezoluţie senzor: 6.1MP • Zoom optic/digital: 3x/4x • **LCD:** 2.4 inch • Tip memorie: SD • **Format poze:** JPEG • **Format filme:** AVI • Greutate: 135g • Dimensiuni: 89x58.5x23.7mm

Performanţe — **8.60**

Performanţă: 8.2 | Dotări: 9.0

Super Talent
T800UX1GC4





Prin T800UX1GC4, Super Talent oferă utilizatorilor un kit de memorie dual channel destinat în special jocurilor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Primul aspect care se remarcă este soluţia de răcire adoptată de producător. Astfel, fiind vorba de module single sided, heatsink-ul este montat numai pe partea cu chip-urile. La frecvenţa de 800MHz, producătorul recomandă latenţele 4-4-3-8 la o tensiune de alimentare de 2.2V.

PERFORMANŢE

Rezultatele la teste confirmă performanţele specificate de producător. Astfel, s-a obţinut o rată de peste 5700MB/s în SiSoftSandra 2005 şi un timp de arhivare de numai 51 de secunde. Nici în jocuri nu au fost mai prejos, obţinându-se 116 cadre pe secundă în F.E.A.R. şi 6814 puncte în 3DMark06. Punctul forte al memoriilor constă totuşi în abilitatea lor de overclocking. Mărind tensiunea de alimentare la 2.35V şi păstrând latenţele recomandate de producător s-a reuşit atingerea barierei de 1GHz.

CONCLUZIE

Datorită rezultatelor obţinute, Super Talent T800UX1GC4 poate fi catalogat cu succes drept un produs care se adresează pasionaţilor de jocuri. Posibilitatea de mărire a frecvenţei cu 25% nu trebuie nici ea neglijată, ceea ce transformă memoriile în componente pentru overclocking.

Preţ	Garanţie	Contact
410 Lei	lifetime	Global Systems Communications

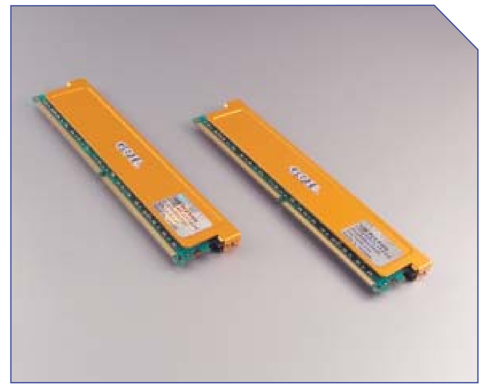
Detalii tehnice

Tip memorie: DDR2-800MHz • Capacitate: 2x512MB • Latenţe: 4-4-3-8 • Radiator: Da • Tensiune de alimentare: 2.2V • SiSoftSandra 2005 Int: 5737MB/s • SiSoftSandra 2005 Float: 5734MB/s • Everest Read: 7602MB/s • Everest Write: 4836MB/s

Performanţe — **9.51**

Performanţă: 9.41 | Overclocking: 9.9

GeIL
GX22GB6400PDC





GeIL le propune utilizatorilor de calculator o nouă serie de memorii DDR2 cu numele Ultra Plus, serie din care face parte şi GX22GB6400PDC.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Având o capacitate de câte 1GB fiecare, cele două module sunt double sided, iar răcirea este asigurată de un heatsink. Latenţele recomandate de producător pentru frecvenţa de 800MHz sunt 3-3-3-8, însă pentru o funcţionare corectă la aceşti parametri placa de bază trebuie să furnizeze o tensiune de alimentare de 2.4V.

PERFORMANŢE

GeIL reuşeşte să obţină rezultate foarte bune atât în jocuri, cât şi în aplicaţii sintetice cu noile sale memorii. În F.E.A.R. s-a înregistrat o medie de 118 cadre pe secundă, în timp ce 3DMark06 a acordat 6845 de puncte pentru prestaţie. Aşa cum era de aşteptat, menţinând latenţele recomandate, s-a reuşit un overclocking de numai 10%. Mărind totuşi latenţele la valorile 4-4-4-12, frecvenţa maximă obţinută a fost de 1066MHz. Pentru a rula stabil în aceste condiţii, a fost nevoie de montarea unui sistem de răcire activ.

CONCLUZIE

Ca şi celelalte memorii tactate la 800MHz, GeIL GX22GB6400PDC se adresează în primul rând pasionaţilor de jocuri. Overclocking-ul de 33% obţinut prin mărirea latenţelor le încadrează în categoria de produse dedicate entuziaştilor.

Preţ	Garanţie	Contact
1199 Lei	99 ani	Skin

Detalii tehnice

Tip memorie: DDR2-800MHz • Capacitate: 2x1024MB • Latenţe: 3-3-3-8 • Radiator: Da • Tensiune de alimentare: 2.4V • SiSoftSandra 2005 Int: 5789MB/s • SiSoftSandra 2005 Float: 5785MB/s • Everest Read: 7875MB/s • Everest Write: 4864MB/s

Performanţe — **9.61**

Performanţă: 9.57 | Overclocking: 9.8

ASUS
WL-700gE





ASUS WL-700gE este un router complex din categoria Wireless Storage care se adresează în principal segmentului SOHO.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Datorită harddisk-ului intern de 250GB, router-ul poate fi folosit ca server FTP sau server Web, interfaţa de administrare oferind suportul necesar pentru ambele. De asemenea, se pot descărca diverse fişere de pe Internet prin HTTP, FTP sau BitTorrent. Portul USB poate fi folosit pentru a conecta o imprimantă la reţea, dar şi pentru a copia datele de pe o unitate de stocare externă direct pe harddisk-ul din interiorul router-ului. Această operaţie se realizează printr-o simplă apăsare a butonului "Copy" amplasat pe partea frontală a echipamentului. La capitolul securitate, WL-700gE dispune de două soluţii firewall - una pentru traficul pe Internet şi cealaltă pentru WLAN.

PERFORMANŢE
În ciuda faptului că este un echipament cu o multitudine de întrebuinţări, instalarea şi utilizarea lui WL-700gE s-au dovedit a fi operaţii extrem de simple. Atât copierea datelor de pe un pen drive, cât şi descărcarea unor fişiere de pe Internet au decurs fără probleme.

CONCLUZIE
ASUS WL-700gE este un router multifuncţional construit în aşa fel încât să poată fi folosit chiar şi de către cei mai neexperimentaţi utilizatori.

Preţ	Garanţie	Contact
926 Lei	24 luni	Partenerii ASUS

Detalii tehnice

Conectori: 1xWAN, 4xLAN, 1xUSB · Standarde wireless suportate: 802.11b/g · Criptare date: 64/128 bit WEP, WPA · **Antenă**: 1xExternă, 1xInternă · Firewall: Da · Port forwarding: Da

Performanţe — 9.60

Implementare: **9.5** Facilităţi: 9.7

BenQ
S700





Mouse-ul S700 de la BenQ se adresează calculatoarelor portabile, oferind dotările standard într-un format compact.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Aşa cum specifică şi producătorul, suprafaţa ocupată de mouse este aproximativ identică cu cea a unei cărţi de vizită, grosimea fiind de 13mm. Un locaş special permite fixarea receiver-ului pe faţa inferioară a mouse-ului atunci când acesta este oprit. Alimentarea se realizează cu ajutorul a două baterii AAA, incluse în pachet. Alături de acestea se găseşte o husă de protecţie.

PERFORMANŢE
Senzorul optic de 1000dpi este precis, dar nu funcţionează pe suprafeţe lucioase. Raza de acţiune a receiver-ului este de-ajuns de mare pentru ca acesta să poată fi conectat la un port USB de pe orice latură a laptop-ului. Nu necesită drivere, fiind recunoscut automat de sistemul de operare Windows XP. Pornirea se face prin flexarea corpului mouse-ului, conferindu-i astfel o formă nu foarte egonomică. Rotiţa de scroll din cauciuc are o aderenţă bună, apăsarea ei fiind precisă. Nu acelaşi lucru se poate spune despre butone, care nu se remarcă la acest capitol.

CONCLUZIE
BenQ S700 Wireless Optical Card Mouse a fost creat pentru posesorii de calculatoare portabile, având dimensiuni şi formă specifice.

Preţ	Garanţie	Contact
95 Lei	12 luni	Partenerii BenQ România

Detalii tehnice

Senzor: optic · Rezoluţie senzor: 1000dpi · Conectare: USB · Număr butoane: 1000dpi · Alimentare: 2xAAA · Tehnologie de comunicaţie: 27MHz Wireless · Platforme suportate: PC, Mac

Performanţe — 8.20

Performanţă: 8.0 Dotări: 8.4

Casio
Exilim Zoom EX-Z75





EX-Z75 face parte din seria de camere compacte a producătorul Casio, cu un design elegant şi dotări pe măsură.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Camera este bazată pe un senzor CCD de 7.2 megapixeli, capabil de o rezoluţie maximă de 3072x2304. Zoom-ul optic oferit este de 3x, uzual pentru această clasă de camere. Memoria internă este de 8MB, suficientă pentru stocarea a numai trei fotografii sau a unei secvenţe video de şase secunde. Conectarea la calculator se face prin intermediul USB, nefiind necesară instalarea vreunui driver. De asemenea, este posibilă conectarea direct la televizor prin intermediul unui cablu A/V. Pentru fotografiere, ne sunt puse la dispoziţie nu mai puţin de 30 de presetări de imagine.

PERFORMANŢE
Zgomotul de imagine este puternic, iar pozele tind să fie mai luminoase decât în realitate. Captura video nu iese în evidenţă, camera fiind capabilă de filmare la o rezoluţie de 640x480 şi 30 de cadre pe secundă. De observat totuşi este posibilitatea efectuării de zoom în timpul filmării. Mai mult, viteza de operare este impresionantă, accesarea oricărei funcţii făcându-se aproape instantaneu.

CONCLUZIE
Dimensiunile reduse, combinate cu performanţele ridicate, recomandă acest model pentru utilizatorul ce pune accentul pe mobilitate.

Preţ	Garanţie	Contact
747 Lei	24 luni	Skin

Detalii tehnice

Tip senzor: CCD · Rezoluţie senzor: 7.2MP · Zoom optic/digital: 3x/4x · LCD: 2.6 inch · Tip memorie: SD/SDHC/MMC/MMC plus · Formate suportate: JPEG, DCF, DPOF, Motion JPEG, AVI · Greutate: 122g · Dimensiuni: 95.4x60.6x19.6mm

Performanţe — 8.60

Calitate imagine: 8.2 Dotări: 9.0

D-Link
DIR-655





D-Link ne propune unul dintre primele routere ce folosesc standardul 802.11n, chiar dacă specificaţiile oficiale se află încă în stadiul draft.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Primul lucru care se observă în construcţia dispozitivului este numărul de antene, în speţă trei. Printre dotări mai pot fi enumerate patru porturi LAN şi unul USB. Pe partea de software, router-ul oferă criptare WEP pe 64 şi 128 de biţi, precum şi criptare WPA şi dispune de un firewall capabil NAT şi SPI. Standardul 802.11n atinge o viteză teoretică de 540Mb/s.

PERFORMANŢE

Instalarea este simplă şi intuitivă, lucru datorat în mare parte software-ului inclus în pachet. Administrarea se face prin intermediul unui browser web, fiind posibilă autentificarea atât ca administrator, cât şi ca utilizator normal. Ca administrator, sunt permise monitorizarea în timp real a conexiunilor HTTP, alocarea lăţimii de bandă după bunul plac, asignarea de adrese IP după MAC etc. Fişierele de tip log pot fi trimise automat prin e-mail la intervale prestabilite sau în momentul epuizării spaţiului alocat acestora. Tot prin e-mail poate fi anunţată şi lansarea unei versiuni de firmware noi, pentru a fi descărcată.

CONCLUZIE

D-Link DIR-655 reprezintă o soluţie demnă de luat în seamă dacă se doreşte construirea unei reţele wireless performante, de mici dimensiuni.

Preţ	Garanţie	Contact
676 Lei	11 ani	D-Link România

Detalii tehnice

Conectori: 1xWAN, 4xLAN, 1xUSB · Standarde wireless suportate: 802.11b/g/n · Criptare date: 64/128 bit WEP, WPA, WPA 2 · Antenă: 3 Externe · Firewall: Da · Port forwarding: Da

Performanţe — 9.30

Implementare: **9.5** Facilităţi: 9.1

Logitech
diNovo Edge





Designul futurist şi tehnologia de vârf stau la baza acestei tastaturi wireless care face parte din gama Advanced Peripherals de la Logitech.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Cu numai 11mm grosime, diNovo Edge este una din cele mai subţiri tastaturi de pe piaţă. Mecanismul PerfectStroke asigură o apăsare uniformă şi fluidă a fiecărei taste. Funcţiile multimedia sunt indicate prin iluminarea pictogramelor de pe marginea superioară a tastaturii, în urma apăsării tastei Fn. Reglarea volumului este posibilă cu ajutorul unei suprafeţe sensibilă la atingere. Panoul frontal este confecţionat din plexiglas, iar palm rest-ul din aluminiu.

PERFORMANŢE

Tastatura încorporează un touchpad în formă de disc cu suport pentru scrolling vertical şi orizontal. Denumit TouchDisc şi având o precizie de remarcat, acesta este încadrat de o suprafaţă iluminată. Conectarea la calculator se realizează prin Bluetooth versiunea 2.0 care facilitează operarea de la o distanţă maximă de 10m. Opt taste rapide pot fi personalizate cu ajutorul softului SetPoint inclus în pachet. Bateria litiu ion încorporată se încarcă prin aşezarea tastaturii în standul special cu care este livrată.

CONCLUZIE

diNovo Edge poate fi considerată cea mai avansată tastatură de pe piaţă, preţul fiind pe măsură.

Preţ	Garanţie	Contact
674 Lei	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfaţă conectare: USB2.0, Bluetooth 2.0 · Touchpad: Da, cu scroll · Taste multimedia: Da · Acumulator: Intern, 950mA · **Compatibilitate:** Windows Vista/XP

Performanţe — 9.50

Performanţă: 9.4 Dotări: 9.6

Microsoft
Wireless Desktop 7000





Microsoft lansează pe piaţă un kit wireless cu un design aparte şi dotări de top care se plasează în segmentul high end al perifericelor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Tastatura are o ergonomie aparte datorată dispunerii tastelor în formă de evantai şi profilului specific pentru calculoarele portabile. Mouse-ul dispune de un senzor laser de 1000dpi, rotiţă cu scroll lateral şi două butoane laterale dispuse simetric. Comunicarea cu PC-ul se realizează printr-un receiver Bluetooth pe frecvenţa de 2.4GHz.

PERFORMANŢE

Navigarea pe desktop este posibilă exclusiv cu tastatura datorită touchpad-ului multifuncţional de pe latura din dreapta şi celor două butoane din partea stângă. Tastele superioare au fost înlocuite cu butoane sensibile la atingere. Mouse-ul este precis şi dispune de un stand pentru încărcarea acumulatorului inclus. Tastele multimedia sunt poziţionate comod în partea stângă a tastaturii. Kit-ul este certificat pentru Windows Vista.

CONCLUZIE

Kit-ul de faţă poate fi considerat unul exclusivist datorită facilităţilor şi tehnologiilor avansate pe care le integrează.

Preţ	Garanţie	Contact
539 Lei	36 luni	DOMO
539 Lei	36 luni	Flamingo Computers
539 Lei	36 luni	Media Galaxy
539 Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfaţă conectare: USB2.0, Bluetooth 2.4GHz · Senzor mouse: Laser, 100dpi · Taste multimedia: Da · Alimentare: 1x acumulator AAA, 2xAAA · **Compatibilitate:** Windows Vista, XP

Performanţe — 9.20

Performanţă: 9 Dotări: 9.4

iRiver
X20





iRiver ne propune un player multimedia portabil cu memorie flash, o gamă largă de dotări și un design atractiv.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru a putea reda fișiere video în format MPG și WMV playerul dispune de un ecran LCD QVGA cu diagonala de 2.2 inch. Navigarea se realizează cu ajutorul unui inel rotativ în centrul căruia se află butonul pentru Play/Pause. Memoria internă de 4GB poate fi extinsă cu ajutorul unui card microSD. Mufa pentru căști este încadrată de mufa line-in și portul mini-USB pentru conectarea la calculator.

PERFORMANȚE

Calitatea imaginii este foarte bună, playerul permițând și afișarea imaginilor în format JPEG. Bateria Litiu-Ion este detașabilă și oferă o autonomie de aproape 20 de ore pentru redare audio și peste patru ore pentru redare video. Formatele recunoscute sunt MP3, WMA și OGG pentru fișierele audio și AVI și WMV pentru fișierele video, cu unele limitări pentru acestea din urmă. Recepția FM este bună, la fel și calitatea înregistrărilor cu microfonul încorporat. Volumul difuzoarelor stereo este suficient pentru audiția într-un mediu nu foarte zgomotos.

CONCLUZIE

iRiver X20 poate fi considerat playerul multimedia portabil complet.

Preț	Garanție	Contact
N/A	12 luni	Skin

Detalii tehnice

Capacitate memorie: 4GB · Conectare: USB 2.0 · Display: QVGA, 2.2 inch · Baterie: Detașabilă, Li-ion · Autonomie: 22 ore audio, 6 ore video · Plajă de frecvențe: 20Hz-20KHz · Tuner FM: Da · Formate suportate: MP3, WMA, OGG, AVI, VMW

Performanțe

Performanță: 9.6 Dotări: 9.4

9.50

REVOLTEC
RNC-2000





RNC-2000 este un produs adresat celor ce preferă mobilitatea, însă pentru care răcirea reprezintă o problemă.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cooler-ul are un aspect modern, fiind realizat aproape în întregime din aluminiu de culoare neagră. În partea de sus se găsesc două sertare care permit depozitarea cablului USB retractabil din dotare. Marginea inferioară este construită în așa fel încât să împiedice alunecarea laptop-ului. Sistemul de răcire se bazează pe două ventilatoare REVOLTEC cu diametrul de 70mm, capabile de atingerea a 1500 de rotații pe minut.

PERFORMANȚE

Laptop-ul folosit pentru test dispune de un procesor AMD Sempron 3000+ și de un harddisk Toshiba de 4200RPM. La un grad de încărcare maxim, fără sistemul de răcire RNC-2000 procesorul a atins temperatura de 69 grade, harddiskul stabilizându-se la 45 de grade. După conectarea cooler-ului, aceste temperaturi au scăzut cu trei grade în cazul procesorului și respectiv patru grade în cazul harddisk-ului. De remarcat este silențiozitatea sistemului în timpul funcționării, în general nefiind auzit.

CONCLUZIE

RNC-2000 reprezintă o soluție mai potrivită pentru răcirea sistemelor de gaming portabile, însă merită luat în considerare și de cei care folosesc laptop-ul ca înlocuitor pentru sistemul desktop.

Preț	Garanție	Contact
150 Lei	12 luni	Rompers Grup

Detalii tehnice

Material fabricație: Aluminiu · Număr ventilatoare: 2 · Viteză: 1500RPM · Conectare: USB · Greutate: 1kg · Dimensiuni: 324x270x35mm

Performanțe

Performanță: 8.5 Construcție: 9.5

9.00

Logitech
Z-10





Logitech este un producător cu experiență în domeniul sistemelor audio, iar boxele Z10 fac parte din gama Advanced Peripherals.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Sistemul 2.0 este amplificat și se conectează la calculator prin intermediul unui port USB. Fiecare boxă dispune de un tweeter de 1 inch și un difuzor full range de 3 inch, puterea totală fiind de 30W. Ceea ce scoate în evidență acest sistem este display-ul LCD grafic care poate afișa informații despre sistem, melodia redată, alerte de e-mail, un ceas cu dată sau un timer.

PERFORMANȚE

Calitatea audio se ridică la măsura așteptărilor, remarcându-se frecvențele joase care sunt redate surprinzător de bine pentru un sistem cu aceste dimensiuni. Controlul funcțiilor multimedia se face prin intermediul butoanelor sensibile la atingere de pe satelitul drept. Datorită conectării prin USB, calitatea audio nu este dependentă de placa de sunet a PC-ului. Sistemul acceptă semnal audio prin mufă jack și oferă posibilitatea conectării unei perechi de căști. Cele patru butoane de sub display sunt taste rapide pentru stații radio de pe Internet sau playlist-uri, acestea putând fi setate de către utilizator.

CONCLUZIE

Beneficiind de un design stilizat, dotări futuriste și o calitate audio foarte bună, Logitech Z-10 își găsește locul pe un birou hi-tech.

Preț	Garanție	Contact
502 Lei	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Putere: 30W · Transformator: Intern · Conectare: USB, jack stereo · Mufă căști: Da · Display: Da, LCD · Control volum: Da · Taste multimedia: Da · Telecomandă: Nu

Performanțe

Performanță: 9 Dotări: 9.4

9.20

UMFLĂ POTUL!

3 x



TI5078
Gama Speedway ● Chronograph ●
Rezistent la apă 20ATM ●
Carcasă și brățară din titan

1 x



AM4029
Gama Rotors ● Automatic ●
Rezistent la apă 10ATM ●
Carcasă și brățară din oțel inoxidabil



1 x



BQ9236
Categoria Blue ● Ceas cu afișaj analog și digital ●
Rezistent la apă 10ATM ●
Carcasă din oțel inoxidabil ●
Curea din piele

2 x



FS4136
Gama Arkitekt ● Chronograph ●
Rezistent la apă 5ATM ●
Carcasă și brățară din oțel inoxidabil

1 x



CH2445
Gama Speedway ● Chronograph ●
Rezistent la apă 10ATM ●
Carcasă și brățară din oțel inoxidabil

Menţiuni:
Premiile sunt oferite de TOP HOLDING
și pot fi găsite în magazinele REACTION

Kiosk Reaction, Iulius Mall Timișoara, etaj 1
Kiosk Reaction, Iulius Mall Iași, parter
Kiosk Reaction, River Plaza Mall, etaj 1, Râmnicu Vâlcea
Kiosk Reaction, Mall Galati, etaj 1
Magazin Reaction, Tomis Mall Constanta, etaj 1
Magazin Reaction, Str. George Enescu 21, Bucuresti (zona P-ta Amzei)

Informatii: 021/210.58.51, 210/210.78.48

www.fossil.com.ro, reaction@topholding.eu

Termenul limită al concursului este 8 mai 2007 data poștei.
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 88 XtremPC.

Premiile nerevendicate de către câștigători în termen de 3 (trei) luni de la data la care aceștia au fost anunțați revin în proprietatea XtremPC.

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.



CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
LGA775 SLI/CrossFire												
1	ASUS P5W64 WS PRO	9.49	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	1	2x1000Mbit	Da	5.75	8.45	0.79	XPC82
2	ASUS P5W DH Deluxe	9.43	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.71	8.45	0.76	XPC82
3	ASUS P5WDG2 WS PRO	9.41	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.71	8.46	0.73	XPC82
4	Abit AW9D	9.31	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	10	2	1x1000Mbit	Da	5.71	8.4	0.7	XPC82
5	DFI Infinity 975X/G	9.09	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1x1000Mbit	Da	5.68	8.26	0.66	XPC82
6	Intel BLKD975XBXLKR	9.05	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1x1000Mbit	Da	5.68	7.59	0.64	XPC82
7	MSI 975X Platinum	8.81	Intel 975X+ICH7DH	1066MHz	8	2	1x1000Mbit	Da	5.46	8.05	0.69	XPC82
8	Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	8.78	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.54	8.03	0.71	XPC82
LGA775 - High End												
1	Abit AB9	9.07	Intel P965+ICH8	1066MHz	10	2	1000Mbit	Da	5.65	8.27	0.65	XPC82
2	ASUS P5B Deluxe WiFi AP	9.04	Intel P965+ICH8R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.58	7.54	0.78	XPC82
3	Gigabyte GA-965P-DQ6	8.98	Intel P965+ICH8R	1066MHz	10	3	1000Mbit	Da	5.6	8.24	0.74	XPC82
4	Gigabyte GA-965P-DS3	8.88	Intel P965+ICH8	1066MHz	10	-	1000Mbit	Da	5.49	8.15	0.74	XPC82
5	Gigabyte GA-965G-DS3	8.87	Intel G965+ICH8	1066MHz	10	-	1000Mbit	Da	5.51	8.19	0.68	XPC82
6	MSI 965 Platinum	8.65	Intel P965+ICH8R	1066MHz	8	2	1000Mbit	Da	5.34	7.89	0.68	XPC82
7	Intel BLKDQ965GFEKR	8.61	Intel Q965+ICH8R	1066MHz	10	2	1000Mbit	Nu	5.37	8.04	0.69	XPC82
8	Foxconn P9657AA-8KS2H	8.59	Intel P965+ICH8	1066MHz	10	-	1000Mbit	Nu	5.46	7.99	0.64	XPC82
LGA775 - Mainstream												
1	Gigabyte GA-945P-S3	8.56	Intel 945P+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.5	8	0.56	XPC82
2	Gigabyte GA-945G-S3	8.53	Intel 945G+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.42	8.01	0.6	XPC82
3	ASRock ConRoe945G-DVI	8.38	Intel 945G+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.38	7.84	0.6	XPC82
4	Biostar I945P	8.35	Intel 945P+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.37	7.92	0.56	XPC82

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
Socket AM2 - High End												
1	Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H	9.60	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	10	4	2x1000Mbit	Da	9.62	9.96	7.90	XPC79
2	MSI K9N SLI Platinum	9.56	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	9.75	9.77	7.80	XPC79
3	ABIT KN9 SLI	9.50	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.63	9.85	7.30	XPC79
4	ASUS Crosshair	9.48	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.50	9.73	8.30	XPC79
5	ASUS M2N32 WS Professional	9.46	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.60	9.71	7.70	XPC79
6	Gigabyte GA-M59SLI-S5	9.38	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	4	1	2x1000Mbit	Da	9.55	9.74	7.00	XPC79
7	Gigabyte GA-M57SLI-S4	9.15	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.46	9.66	5.50	XPC79
8	DFI Infinity NF UltraII-M2	9.01	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.21	9.60	5.40	XPC79
Socket AM2 - Mainstream												
1	MSI K9NU Neo	9.08	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.48	9.70	4.50	XPC79
2	ASRock AM2XLI-eSATA2	9.07	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.39	9.63	5.10	XPC79
3	MSI K9N Neo	8.98	nForce 550 MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	9.36	9.60	4.50	XPC79
4	Gigabyte GA-M55plus-S3G	8.93	GeForce 6100 + nForce 430	1000MHz	4	1	100Mbit	Nu	9.06	9.62	5.20	XPC79
5	DFI Infinity NF-M2	8.90	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	9.12	9.56	4.90	XPC79
6	ASUS M2N-E	8.73	nForce 570 Ultra MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	8.88	9.36	5.20	XPC79
7	ECS nFORCE4M-A	8.45	nForce4-4x	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.73	9.13	4.10	XPC79
8	ECS C51GM-M	8.23	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.28	9.07	4.30	XPC79
9	ECS RS485M-M	8.23	ATI RS485 + ATI SB460	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.42	8.87	4.50	XPC79
10	MSI K9NGM	8.21	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.25	9.04	4.30	XPC79
Socket 939 - SLI High End												
1	MSI K8N Diamond Plus	14.39	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.47	4.57/4.53	0,82	XPC74
2	ASUS A8N32 SLI Deluxe	14.26	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4.46	4.46/4.49	0.85	XCP72
3	ASUS A8N SLI Premium	13.94	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69
4	MSI K8N Diamond	13.91	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69
5	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	13.79	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69
6	ASUS A8N SLI Deluxe	13.77	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	13.73	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69
8	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	13.72	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69
Socket 939 - SLI Mainstream												
1	ASRock 939SLI-eSATA2	13.76	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.42	4,36/4,46	0.52	XPC75
2	EpoX 9U1697 GLI	13.73	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.39	4.37/4.46	0.51	XPC77
3	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	13.69	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69
4	ASUS A8N SLI	13.68	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69
5	ABIT AN8 SLI	13.63	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69
6	MSI K8N SLI-F	13.61	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69

Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Testat în
Tuner TV intern hardware MPEG-2								
1	Compro VideoMate T750	**94.0**	-	97	95	90	90	XPC86
2	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	XPC70
3	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	XPC70
4	AverMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	XPC70
5	Hauppauge! WinTV-PVR 350	**83.9**	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	XPC70
6	V-Stream MCE200 Deluxe	**81.0**	Conexant CX23880	83	80	70	87	XPC70
7	Prolink PixelView PlayTV@P7000	**80.8**	Conexant CX23880	83	83	65	80	XPC70
Tuner TV Mainstream								
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	XPC70
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	XPC70
3	Gigabyte GC-PTV-TAF	**86.4**	Philips 7131E	88	85	83	87	XPC77
4	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	XPC70
5	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	XPC70
6	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	XPC70
7	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	XPC70
8	Jetway Magic TV-PVR	**56.3**	Conexant 878A	50	50	75	40	XPC70
Tuner TV extern								
1	Pinnacle PCTV Dual DVB-T Diversity Stick	**86.4**	USB2.0	98	94	65	60	XPC83
2	Leadtek WinFast Walkie TV	**85.4**	USB2.0	90	90	65	94	XPC83
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	**84.8**	USB2.0	90	88	65	94	XPC83
4	Conceptronic USB 2.0 Digital TV	**84.4**	USB2.0	98	94	40	90	XPC83
5	AverMedia AVerTV USB2.0 Plus	**82.4**	USB2.0	90	88	65	70	XPC83
6	Pinnacle PCTV Analog Pro USB	**78.6**	USB2.0	88	88	55	60	XPC83
7	Hercules Smart TV USB2	**77.2**	USB2.0	84	82	55	80	XPC83
8	Compro VideoMate U900	**74.4**	USB2.0	80	78	55	80	XPC83
9	KWORLD USB 2.0 Combo TV BOX	**66.5**	USB2.0	70	65	55	80	XPC83
10	InnoDV TVideo-620	**59.1**	USB2.0	63	63	40	70	XPC83

Monitoare LCD 17"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung 770P	8.97	1500:1	280cd/mp	6ms G to G	DVI-D	36W	Magic Stand	XPC75
2	IiYama ProLite X436S	8.33	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	35W	Boxe stereo 2x2W. port USB 2.0	XPC75
3	AG NEOVO P-17	8.27	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	70W	Boxe stereo 2x2W. subwoofer 4W. hub USB 2.0	XPC75
4	NEC MultiSync 1770GX	8.27	500:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	47W	Hub USB 2.0	XPC75
5	Philips 170P6ES	8.26	500:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	43W	Boxe stereo 2x1W. hub USB 2.0	XPC75
6	LG Flatron L1753TR	8.24	2000:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC85
7	Samsung 740BF	8.2	700:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	34W	-	XPC75
8	LG L1732P	8.17	700:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
9	ViewSonic VX724	7.97	500:1	300cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
10	ASUS PM17TU	7.93	600:1	500cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
11	BenQ FP71GX	7.91	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC75
12	BenQ FP71V	7.88	500:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB, DVI-D	50W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
13	Prestigio P575	7.86	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC75
14	AG Neovo E-17	7.83	450:1	260cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
15	LG Flatron L1750SQ	7.75	600:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
16	Horizon 7005L12	7.71	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
17	Samsung 740N	7.7	600:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	34W	-	XPC75
18	Acer AL1717	7.6	500:1	350cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	45W	-	XPC75
19	Philips 170S6FS	7.5	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	30W	-	XPC75
20	BenQ FP72E	7.46	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI	45W	Boxe stereo 2x1W	XPC78

Monitoare LCD 19"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung SyncMaster 971P	**8.27**	1500:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI	36W	Hub USB2.0	XPC80
2	Eizo FlexScan S1931	**7.98**	1000:1	280cd/mp	8ms G to G	DVI, D-SUB	45W	Boxe stereo	XPC79
3	ASUS PG191	**7.97**	800:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	90W	Boxe 2.1, Hub USB, Webcam	XPC79
4	LG L1970HR	**7.96**	2000:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	39W	-	XPC79
5	NEC MultiSync 90GX2	**7.94**	700:1	400cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI	54W	Hub USB	XPC79
6	AG Neovo P19	**7.87**	700:1	300cd/mp	3ms G to G	DVI, D-SUB, S-Video, RCA	70W	Boxe 2.1, NeoV Optical Glass	XPC79
7	Samsung 940BF	**7.87**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	38W	-	XPC79
8	Samsung 970P	**7.85**	1000:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI, D-SUB	36W	Magic Stand	XPC79
9	BenQ FP93GX	**7.68**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	40W	-	XPC79
10	Philips 190X6	**7.26**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB	41W	Boxe stereo, hub USB	XPC79
11	Samsung SyncMaster 932MP	**7.22**	550:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB, CVBS, S-Video, SCART, RF	58W	Tuner TV, tuner FM	XPC79
12	Samsung SyncMaster 940BW	**7.19**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	DVI, D-SUB	42W	-	XPC86
13	Prestigio P391	**7.17**	1000:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	n/a	Boxe stereo	XPC79
14	BenQ FP92Wa	**7.14**	700:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB	45W	-	XPC86
15	XEROX XA3-19	**7.05**	800:1	250cd/mp	8ms G to G	D-SUB	48W	-	XPC79
16	LG L1919S	**7.02**	1400:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	39W	-	XPC79

Placi video PCI Express

#	Model	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
High End													
1	EVGA e-GeForce 8800 GTX Superclocked	**9.99**	G80	621MHz	768MB	384 biti	2000MHz	2xDVI	Nu	0,93	8,96	0,11	XPC84
2	ASUS EN8800GTX	**9.71**	G80	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Nu	0,93	8,67	0,11	XPC82
3	Leadtek WinFast PX8800GTX TDH	**9.67**	G80	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Nu	0,93	8,63	0,11	XPC82
4	EVGA 8800GTS 320-P2-E815-AR	**8.83**	G80	576MHz	320MB	320 biti	1700MHz	2xDVI	Nu	0,91	7,81	0,1	XPC85
5	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC	**8.78**	G80	575MHz	320MB	320 biti	1700MHz	2xDVI	Nu	0,91	7,76	0,11	XPC85
6	Gainward Bliss 8800GTS 320MB GS	**8.69**	G80	550MHz	320MB	320 biti	1760MHz	2xDVI	Nu	0,9	7,69	0,1	XPC86
7	ASUS EN8800GTS	**8.57**	G80	500MHz	640MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Nu	0,87	7,59	0,11	XPC82
8	Leadtek WinFast PX8800GTS TDH	**8.56**	G80	500MHz	640MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Nu	0,87	7,58	0,11	XPC82
9	Leadtek WinFast PX8800GTS TDH 320MB	**8.44**	G80	500MHz	320MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Nu	0,88	7,44	0,11	XPC86
10	ASUS EN800GTS 320MB	**8.42**	G80	500MHz	320MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Nu	0,89	7,43	0,1	XPC86
Mainstream													
1	GeCube HV195PG3-D3	**5.48**	RV570	575MHz	256MB	256 biti	1380MHz	2xDVI	Nu	0,56	4,81	0,11	XPC84
2	Galaxy GeForce 7900GS	**5.17**	G71	475Mhz	256MB	256 biti	1400MHz	2xDVI	Nu	0,66	4,42	0,1	XPC83
3	Leadtek WinFast PX7600GT TDH Extreme	**3.68**	G73	590MHz	256MB	128 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0,58	2,99	0,11	XPC81
4	Biostar GeForce 7600GT	**3.48**	G73	580MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0,56	2,82	0,1	XPC81
5	XFX GF7600GT 570M 256MB	**3.44**	G73	570MHz	256MB	128 biți	1450MHz	2xDVI	Nu	0,56	2,78	0,09	XPC81
6	Gainward Bliss 7600GT PCX Silent	**3.38**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0,54	2,73	0,11	XPC81
7	ASUS EN7600GS TOPSILENT/HTD/512M/A	**2.93**	G73	550MHz	512MB	128 biți	950MHz	DVI, D-SUB	Nu	0,51	2,31	0,11	XPC81
8	Leadtek WinFast PX7600GS TDH Extreme	**2.75**	G73	520MHz	256MB	128 biți	900MHz	2xDVI	Nu	0,48	2,15	0,11	XPC81
9	GeCube RX165PG3-D3(R)	**2.54**	RV530XT2	600MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0,41	2,01	0,11	XPC81
Entry Level													
1	Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme	**2.52**	G73	520MHz	128MB	128 biti	1400MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.45	1.98	0.1	XPC81
2	Sapphire X1300XT	**2.12**	RV530Pro2	500MHz	256MB	128 biti	800MHz	2xDVI	Nu	0,32	1,7	0,1	XPC83
3	ASUS EN7300GT/SILENT/HTD/256M/A	**1.9**	G73	400MHz	256MB	128 biti	800MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.36	1.44	0.1	XPC81
4	Gainward 7300GT 256MB DDR2	**1.66**	G73	350MHz	256MB	128 biti	700MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.31	1.26	0.09	XPC81
5	PowerColor X1300 512MB DDR2	**0.97**	RV515	450MHz	512MB	128 biti	500MHz	2xDVI	Nu	0.19	0.69	0.09	XPC81

DVD Writere

#	Model	Verdict	Tip unitate	Citire CD/DVD/DVD-RAM	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD-R/RW	Scriere DVD+R DL/DVD-R DL	Notă CD	Notă DVD	Testat în
1	SAMSUNG SH-S182M	**94.60**	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	18X/8X	18X/6X	8X/8X	96.40	93.42	XPC82
2	GIGABYTE GO-W1623A-RH	**91.61**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	94.60	89.61	XPC76
3	SAMSUNG SH-S162A	**91.03**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	97.27	86.87	XPC76
4	NEC ND-3551A	**90.04**	Internă	48X/16X/-	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	91.57	89.02	XPC76
5	PLEXTOR PX-755A	**89.08**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	100.00	81.79	XPC76
6	PLEXTOR PX-716UFL	**87.90**	Externă (USB2.0/IEEE1349)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/4X	6X/6X	92.55	84.79	XPC76
7	ASUS DRW-1608P2S	**87.27**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.66	89.68	XPC76
8	LG GSA-4167B	**85.61**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	89.46	83.04	XPC76
9	PLEXTOR PX-755SA	**84.71**	Internă (SATA)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	97.44	76.23	XPC76
10	TEAC DV-W516E	**84.58**	Internă	40X/16X/5X	40X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	80.54	87.28	XPC76
11	BENQ DW1655	**83.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/8X	16X/8X	8X/4X	95.01	79.25	XPC77
12	PIONEER DVR-110D	**83.48**	Internă	40X/16X/2X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	81.84	84.57	XPC76
13	LG GSA-H10N	**83.43**	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	84.57	82.68	XPC76
14	LG GSA-H20L	**83.31**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	84.22	82.70	XPC76

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
Aline Distribution Grup	021 217.56.56	www.aline.ro	**pc-coolers.ro**	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro
ASBIS România	021 233.38.41	www.asbis.ro	**ProCA România**	021 323.82.00	www.proca.ro
Asesoft Distribution	021 211.18.56	www.asesoftdistribution.ro	**Provision IT & Multimedia**	021 321.15.68	www.itdistribution.ro
ATeX Computers	0264 59.90.09	www.atex.ro	**RHS Company**	021 331.00.67	www.rhs.ro
DECK Computers International	021 434.34.00	www.deck.ro	**Rompers Grup**	031 805.90.10	www.rompers.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro	**Royal Computers**	021 410.21.00	www.r-c.ro
DOMO	021 209.99.48	www.domo.ro	**SCOP Computers**	021 301.57.00	www.scop.ro
ELKOTech România	021 224.60.94	www.elko.ro	**Senorg România**	021 233.16.76	www.senorg.ro
Flamingo Computers	021 236.20.03	www.flamingo.ro	**Skin**	021 316.82.00	www.skin.ro
Global Systems Communications	021 311.73.98	www.gsc.com.ro	**Tornado Sistems**	021 206.77.40	www.tornado.ro
Lasting System	0256 20.12.78	www.lasting.ro	**Ultra PRO Computers**	021 211.70.90	www.ultrapro.ro
Media Galaxy	021 319.99.31	www.mediagalaxy.ro	**Woxter**	021 410.79.14	www.woxter.com

software & comunicații



Dorian Prodan dorian.prodan@xtrempc.ro

Cine fură Vista?

La două luni de la lansarea oficială, Microsoft nu este prea încântată de vânzările Vista.

În ianuarie 2000, când Bill Gates a decis că a condus destul destinele Microsoft și și-a anunțat retragerea pe o altă poziție, lumea a făcut cunoștință cu Steve Ballmer. Chiar dacă acesta este unul dintre cei mai vechi angajați ai companiei Microsoft, posturile anterioare de manager al diviziilor de vânzări sau suport tehnic nu l-au propulsat în lumina scenei prea des. Însă scaunul celebrului Bill Gates este unul urmărit îndeaproape...

Pariind pe IT încă din copilărie, riscând totul pentru această dragoste și ridicând din nimic una dintre cele mai influente și puternice companii pe plan mondial, Gates este un pasionat, este ceea ce americanii numesc un "geek". Iar restul comunității "geek", cea care de obicei nu se mulțumește doar să utilizeze, ci se implică, urmărește, comentează și critică, a simțit acest lucru. Chiar dacă sentimentele publicului față de Gates oscilează între două extreme, imaginea lui variind de la cea a unui geniu la cea a unui inamic al utilizatorului, acesta este o figură pe care nimeni nu o poate ignora.

Steve Ballmer este reversul acestei imagini. Fără a exagera prea mult, am putea zice că Bill Gates impresionează și este mai interesant atunci când tace decât un Ballmer care vorbește. Această deficiență a imaginii publice a actualului manager Microsoft se datorează lipsei acelui parfum "geek" pe care Gates îl răspândește în cadrul discursurilor și prezentărilor. Nu este de mirare că managerul Microsoft a încercat să compenseze această deficiență prin manifestări publice fizice sau verbale care i-au adus o faimă nu tocmai plăcută. Episodul "Dansul Maimuței", menit să ridiculizeze campaniile publicitare ale celebrului rival Apple, sau incantația repetată cu voce tare a numelui produsului Windows timp de câteva minute în șir, fapt care i-a adus o internare în spital și o intervenție chirurgicală asupra corzilor vocale, au fost însoțite de declarații publice nu întotdeauna suficient de cumpătate pentru o personalitate cu o poziție și o putere deosebit de importante.

Începutul lunii februarie a adus o declarație destul de nelalocul ei, Ballmer acuzând pirateria software de vânzările sub așteptări pentru noul și strălucitorul Windows Vista. Este neîndoielnic faptul că pirateria software lovește industria software, furia lui Ballmer fiind justificabilă ținând cont de faptul că a preluat compania acum mai bine de șapte ani în vremuri tulburi și dificile și a reușit mai mult decât o banală redresare. Încununarea acestor eforturi este însuși pariul pe Windows Vista, Office 2007 și Exchange 2007. Din păcate însă, Steve Ballmer analizează doar o parte a problemei.

Windows Vista vine după o lungă perioadă de timp, inconsistența și nehotărârile managementului ducând la o întârziere de mai bine de doi ani. Mai mult, desele schimbări tehnologice au produs nedumerire în rândul dezvoltatorilor, aceștia preferând să aștepte și să analizeze produsul final, fapt care i-a pus în imposibilitatea de a livra produse software compatibile la timp. Iar acest fapt se reflectă direct în suportul oferit în prezent pentru noul sistem de operare. Windows Vista este un produs bun și va avea succes, prezentul însă neavând prea multe nuanțe de roz. Pus în fața unor aplicații neactualizate care nu rulează pe Vista, în fața unor drivere pretins finale, dar care au o funcționalitate la limita decenței și în fața unui suport pentru un hardware destul de bun pentru a rula Vista, dar aruncat la gunoi prematur de către producători, utilizatorul alege să folosească bătrânul și fiabilul Windows XP. Utilizatorul nu dorește să devină betatester pentru producătorii de hardware și software care își fac treaba doar pe jumătate, iar vina Microsoft în acest caz este doar parțială.

De data aceasta, sabotorul vânzărilor Microsoft este însăși industria IT, din care face parte și Steve Ballmer. Se pare că vechiul proverb autohton cu bârna din ochi care pare mai puțin importantă decât paiul celuilalt se aplică perfect și peste Ocean.

Ultima oră 073
Noutățile care merită toată atenția

Muzica online 074
Player sau browser?

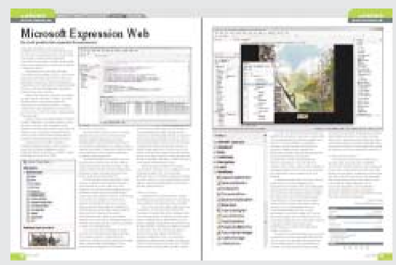
Vista contra Vista 078
Upgrade sau nu?



Clienți de e-mail 082
Mesageria electronică

Laborator 086
Programe Freeware

Microsoft Expression Web 088
Un rival pentru Macromedia Dreamweaver



HTC P3300 090
Adio tastatură!



ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

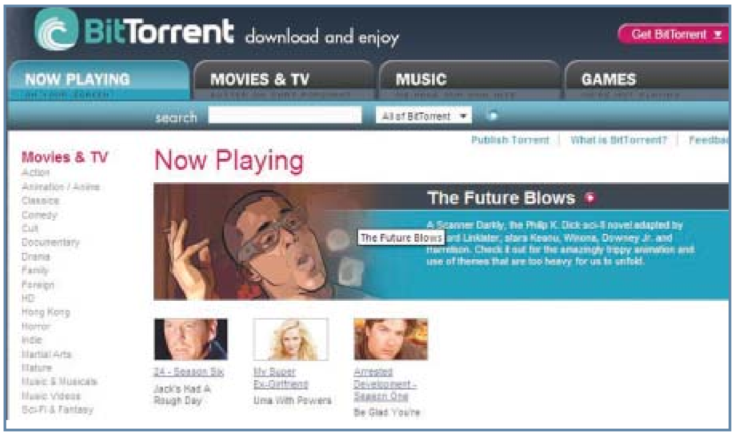
FILME ŞI SERIALE TV

BitTorrent.com

BitTorrent este un protocol de transfer Peer-to-Peer care nu mai are nevoie de nicio prezentare. În 2004, creatorul acestuia, Bram Cohen, împreună cu doi colaboratori, a fondat compania BitTorrent Inc., menită să ofere soluţii moderne de transport al datelor oricărei companii amatoare. La acea dată, pe lista clienţilor companiei figurau deja celebrii producători de jocuri Blizzard şi Valve.

Pagina companiei a fost vreme îndelungată doar un motor de căutare a fişierelor .torrent. Dar sfârşitul lunii februarie a adus cu el şi lansarea unui nou serviciu online, menit să beneficieze din plin de facilităţile tehnologiei şi de dorinţa de descărcare în mod legal la preţuri modice a conţinutului multimedia.

Noul bittorrent.com este de acum un magazin online destinat închirierii filmelor şi serialelor TV, acestea fiind furnizate de către companii precum Warner Bros., Paramount Pictures, 20th Century Fox sau Metro-Goldwyn-Mayer. Contra sumei de 1.99 USD pentru un episod şi între 2.99 şi 3.99 USD pentru un film, utilizatorul va putea viziona într-un interval de 24 de ore de la prima pornire fişierul descărcat, acesta fiind, bineînţeles, protejat cu ajutorul Windows Media DRM, fapt care va lăsa însă deoparte utilizatorii Mac şi Linux.



ALCATEL-LUCENT, ÎN LUPTĂ CU LUMEA

Bătălia pentru MP3



Dezvoltat de către compania germană Fraunhofer şi demult dispărutele laboratoare Bell, formatul MP3 a fost standardizat acum aproape 15 ani, primul compresor pentru acest format fiind furnizat de către partea germană în 1994. Companiile care au dorit să licenţieze acest produs au facut-o de-a lungul timpului, costurile acesteia nefiind foarte mari. Laboratoarele Bell au plecat de sub tutela AT&T în urma unui proces antitrust celebru, acestea continuându-şi evoluţia sub denumirea Lucent până în momentul achiziţiei de către Alcatel. În acest moment, noua companie a decis unilateral că vechile licenţieri nu sunt perfect valabile, prima victimă a acestei decizii fiind Microsoft.

În cadrul procesului pierdut, MIcrosoft se angajează să plătească 1,52 miliarde de dolari penalităţi pentru încălcarea licenţei pentru formatul MP3. Se pare însă că acest proces este doar o verigă din lanţul proceselor dintre Lucent şi Microsoft, care datează încă din 2003, când cei din urmă au acţionat în justiţie companiile Dell şi Gateway, dar s-au lovit de protecţia oferită de Microsoft. Iniţiativa Alcatel-Lucent pune însă în dificultate toate companiile care au licenţiat deja acest format şi sunt în legalitate pentru toată lumea, mai puţin pentru bătăioşii avocaţi Alcatel-Lucent. Acest război nu se va termina însă aici, Microsoft afirmând că intenţionează să ceară recurs, avertizând totodată că astfel de practici ameninţă întreaga industrie IT, care a licenţiat în mod legal tehnologiile deţinute de către compania Fraunhofer.

O WIKIPEDIA MAI BUNĂ?

Citizendium

Larry Sanger este unul dintre cofondatorii celebrului proiect Wikipedia, acesta părăsind însă fundaţia în cursul anului 2002 şi aplecându-se exclusiv asupra activităţilor de predare a filosofiei şi de concepţie a unor noi fundamente pentru viitoare proiecte online.

Unul dintre aceste concepte a fost cel care definitiva o nouă versiune a deja celebrei Wikipedia, care să elimine de la bun început toate problemele cu care aceasta se confruntă în prezent. Aceste idei s-au materializat în septembrie 2006 în cadrul unui eseu intitulat "Către un compendiu al cunoaşterii". Pe baza acestor idei, Citizendium ar urmă să rezolve problema anonimităţii, generatoare de atacuri şi articole eronate, a implicării specialiştilor în domeniile cuprinse de enciclopedie şi a aplicării unor reguli stricte de conţinut şi paginaţie.

în acest moment, Citizendium, găzduit la adresa citizendium.org, cuprinde doar... şase articole, indisponibile publicului larg, acesta fiind nevoit să mai aştepte o perioadă. Noul proiect are un drum lung de parcurs, concurenţa cu Wikipedia urmând să aibă probabil acelaşi efect benefic pentru utilizatori ca şi cea dintre acesta din urmă şi Britannica.





MUZICA ONLINE
PLAYER SAU BROWSER?

Ce poate face un utilizator atunci când muzica de pe disc nu îl mai satisface? Dacă până acum nu putea face mare lucru, de acum un banal browser oferă acces la aproape orice.

DEFINITĂ ÎN DICȚIONARUL LIMBII ROMÂNE ca fiind "arta de a exprima sentimente și idei cu ajutorul sunetelor combinate într-o manieră specifică", muzica este una dintre formele de exprimare artistică apreciate de aproape oricine. Începând cu ziua în care un strămoș preistoric a ciocnit două bețe de o piatră, descoperind ritmul, urmată de scăparea proaspătului descoperit instrument pe degetele de la picioare, fapt care a marcat apariția acompaniamentului vocal, muzica a însoțit evoluția umanității chiar și în cele mai neplăcute perioade ale evoluției acesteia.

Mult mai tânăr decât aceasta, Internetul, copilul teribil al anilor '90, a avut un ritm de creștere mult mai rapid. Nu este de mirare că o dată cu creșterea numărului de utilizatori și creșterea accelerată a lățimilor de bandă disponibile oricărui utilizator final aceste două domenii s-au intersectat, ajungând în prezent la o simbioză din ce în ce mai eficientă.

Chiar dacă nu întotdeauna acestă combinație a fost una legitimă, definitivarea cadrului legislativ le-a oferit caselor de discuri și artiștilor posibilitatea să-și înfrângă reticențele și prejudecățile față de acest mediu de transport al informației asociat de prea multe ori cu pirateria. Această schimbare de atitudine, care are loc chiar sub ochii noștri, a adus cu ea o accesibilitate sporită și o scădere a prețurilor suficient de motivante pentru utilizatori astfel încât să contribuie la scăderea pirateriei.

ÎNCEPUTURILE

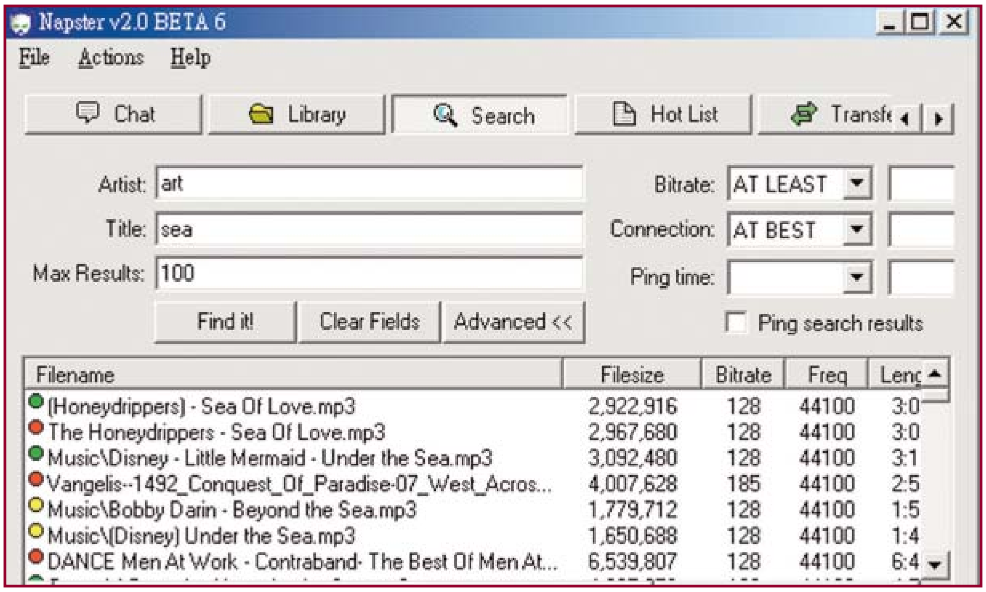
MPEG-1 Audio Layer 3, cunoscut cel mai adesea datorită acronimului MP3, este un format dezvoltat la începutul anilor '90 de către compania germană Fraunhofer-Gesellschaft. Acesta a fost perfecționat de-a lungul timpului până în 1995, când acest format a devenit public.

Datorită dimensiunilor mici ale harddisk-urilor din acea perioadă, un format care permitea stocarea în bune condiții, chiar și cu inerentele pierderi de calitate ale compresiei lossy, era tot ceea ce un utilizator și-ar fi putut dori. Un an mai târziu, prima versiune a celebrului player multimedia Winamp era lansată, acesta contribuind din plin la popularizarea noului format.

În aceste condiții, nu este de mirare că formatul MP3 a fost cel utilizat de primele servicii de partajare și distribuție a muzicii. Deoarece în această perioadă, deși cadrul legislativ menit să restricționeze distribuția copiilor ilegale ale muzicii exista deja, fiind stipulat în cadrul legilor Audio Home Recording Act, Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works și similare, marile companii media încă nu se simțeau deranjate de această amenințare, facilitând astfel apariția unei puzderii de site-uri care ofereau acces la orice fel de muzică prin intermediul protocolului HTTP. Câteva dintre acestea au devenit celebre, site-ul rusesc MP3.RIN.RU fiind unul dintre acestea, el urmând să evolueze ulterior către un magazin online, nu mai puțin controversat: AllofMP3.com.

Acest gen de servicii avea însă o serie destul de mare de deficiențe. Prima și cea mai importantă dintre acestea era lățimea de bandă deosebit de necesară pentru distribuție, costurile acesteia neputând fi acoperite de o industrie publicitară online care abia începea să se înfiripe. Iar sechestrarea unui astfel de server ar fi dus la dezvăluirea datelor utilizatorilor care au folosit acest serviciu. Pusă în fața acestui fapt, distribuția online a trecut în stadiul următor.





GALAXIA AUDIO

Începuturile partajării online, indiferent de natura fișierelor partajate, nu s-au desfășurat sub semnul legalității. Iar dacă aplicațiile sau jocurile nu interesează decât o anumită parte a utilizatorilor, muzica este punct de atracție comun pentru toți. Nu este de mirare că printre primele servicii Peer-to-Peer apărute s-au numărat cele destinate schimbului de fișiere audio.

Napster este, fără îndoială, un nume a cărui prezentare este aproape inutilă. Lansat în mod oficial pe data de 1 iunie 1999, această rețea Peer-to-Peer era menită să înlocuiască site-urile care permiteau descărcarea fișierelor prin intermediul protocolului HTTP și canalele IRC sau a listelor de discuții USENET dedicate muzicii, deseori greu de găsit și dificil de utilizat.

Utilizând o arhitectură client-server, Napster le permitea utilizatorilor trimiterea unei căutări către un server care, pe baza datelor culese de la ceilalți utilizatori, trimitea o listă de rezultate. Pe baza acesteia, utilizatorul putea trece la descărcarea fișierelor direct de la furnizorul acesteia, degrevând serverul de o încărcare inutilă a conexiunii la Internet. Furnizând un client simplu de utilizat, Napster a devenit rapid unul dintre cei mai avizi consumatori de lățime de bandă, în cadrul campusurilor americane acesta reprezentând circa 80 de procente din traficul total.

Nu este de mirare că acest serviciu a devenit curând ținta companiilor din domeniul muzical. În cursul anului 2000, componenții trupei Metallica au decoperit că piesa lor "I dissapear", desprinsă din coloana sonoră a filmului Mission Impossible 2, se putea descărca gratuit fără piedici cu ajutorul clientului Napster. Procesul care a urmat, întărit de demersul similar înaintat de către artistul și compozitorul Dr. Dre, a reprezentat începutul sfârșitului pentru această rețea. În iulie 2001 rețeaua de distribuție a fost oprită, în cursul anului următor compania anunțându-și sfârșitul, intrând sub incidența Legii falimentului. Denumirea și logo-ul companiei au fost achiziționate ulterior de către compania Roxio, aceasta transformând serviciul într-un magazin online, denumit Napster 2.0 pentru a putea fi diferențiat de celebrul, dar nefericitul părinte.

Locul lăsat gol de Napster a fost umplut de servicii similare, cel mai celebru și cu cea mai rapidă ascensiune fiind Audiogalaxy. Cu un client simplu, căutare online direct în browser și o multitudine de utilizatori, acest serviciu a avut, în mod ciudat, o arhitectură mai rigidă decât Napster. Din păcate, Audiogalaxy a avut o soartă similară cu primul, în iunie 2002 acesta introducând un filtru care bloca partajarea fișierelor aflate sub restricțiile Legii drepturilor de autor, fapt care a dus la prăbușirea popularității.

Aceste rețele nu au fost singurele posibilități de partajare a fișierelor. Kazaa, Limewire, WinMX, Bearshare, DirectConnect sau BitTorrent sunt doar o parte din metodele prin care utilizatorii își puteau furniza reciproc materiale mai mult sau mai puțin legale. Aceste rețele au însă un caracter general, facilitând transferul oricărui tip de fișier, nu doar al celor audio.

RADIO ONLINE

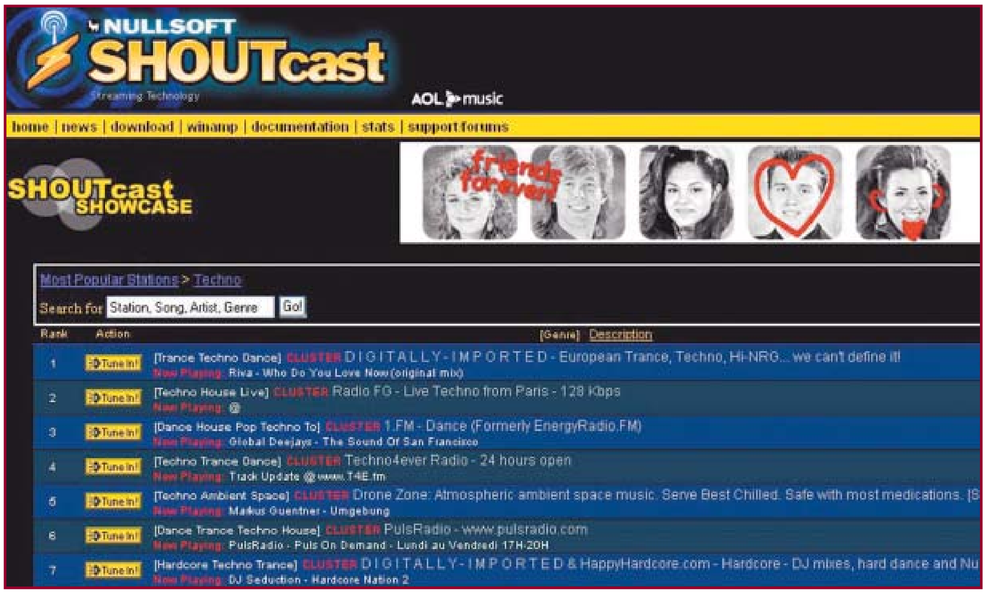
Următorul pas logic al evoluției muzicii pe nou cuceritul tărâm al Internetului a fost cel al furnizării unui flux audio celor care nu doreau descărcarea unor piese muzicale, ci doar un echivalent comod pentru clasicele posturi de radio. Necerând instalarea unui echipament audio și a unei antene, ci doar a unui player cu facilități de streaming, posturile de radio online au cunoscut o adevărată explozie de popularitate o dată cu începutul noului mileniu, chiar dacă experimentele cu diferite tehnologii, codec-uri și soluții de broadcast au început încă din 1994.

Prima aplicație celebră care a introdus facilități de streaming a fost playerul multimedia RealPlayer, lansat în 1995. În această epocă însă conexiunile uzuale erau cele prin intermediul liniilor telefonice, lățimile de bandă de 33.6kbps fiind insuficiente pentru susținerea unui flux audio fără întreruperi și cu o calitate bună. Au fost necesari încă trei ani pentru ca mica echipă Nullsoft, dezvoltatoarea uneia dintre cele mai utilizate aplicații Windows, Nullsoft Winamp, să lanseze celebrul plug-in Shoutcast.

Devenit ulterior o soluție client-server disponibilă pentru platformele Windows, FreeBSD, Linux, Mac OS X, Solaris și Windows Mobile, Shoutcast a permis practic oricărui utilizator, destul de motivat pentru a-și sacrifica jumătate de oră din timpul liber, să-și creeze propria stație de radio, accesibilă oricărui utilizator al Internetului.

Conform statisticilor Shooutcast.com, în acest moment există peste 18.000 de posturi de radio online care utilizează această soluție. Cifra aceasta este departe însă de numărul total, existând foarte multe stații care nu sunt înregistrate sau care folosesc altă soluție de streaming.

Indiferent dacă aceste stații utilizează formatul MP3, Windows Media Audio, OGG Vorbis sau AAC și indiferent de calitatea transmisiei, aceasta evoluând în mod uzual între 32 și 128kbps, posturile de radio online furnizează oricărui utilizator un conținut audio mult mai variat decât orice colecție muzicală stocată local, ferindu-l totodată de brațul lung al legii. În acest caz respectarea legilor drepturilor de autor cade exclusiv în sarcina proprietarilor posturilor online, utilizatorii neputând fi afectați în niciun fel. Pentru posturile de radio clasice, extinderea serviciilor în





domeniul online oferă o cantitate suplimentară semnificativă de ascultători, câștigurile din spațiile publicitare susținând cu succes costurile transmisiei.

O cu totul altă apropiere de conceptul de radio online o oferă proiectul Pandora. Disponibil la adresa www.pandora.com, acesta este un player minimalist, care rulează direct în browser prin intermediul unui modul Flash și care este genial prin însăși simplitatea lui.

Orice utilizator, fie el autentificat sau nu, poate alege crearea unui post de radio pe baza numelui unei formații, al unui artist sau al unei piese muzicale. De generarea conținutului se va ocupa un sistem automat prezentat sub denumirea Music Genome Project. Realizat sub îndrumarea unor specialiști în studiul acusticii și muzicii, acesta se bazează pe nu mai puțin de 400 de parametri distincți analizați, pe baza acestora făcându-se atât analiza piesei sau artistului indicat, cât și a pieselor audio care urmează să fie difuzate. Utilizatorul poate influența în orice moment această alegere, fiecare piesă muzicală oferind posibilitatea de avizare pozitivă sau negativă, în ultimul caz aceasta urmând să fie complet eliminată. Pe măsură ce utilizatorul se implică mai mult în selecționarea pieselor, și sistemul se va putea apropia mai mult de gusturile acestuia.

MAGAZINUL ONLINE

Fenomenul muzical online fiind deja un succes, crearea unui model de afacere bazat pe acesta a fost un pas normal. Monetizarea traficului generat de posturile de radio online era dificil de făcut atât din cauza neîncrederii pieței, cât și a costurilor prea mari ale platformelor software necesare implementării acestui tip de publicitate.

Afacerile online cu piese audio au fost demarate de către SONY, în cursul anului 2000 compania înființând serviciul online denumit simplu The Store. Această inițiativă a avut însă o soartă ingrată, iar costurile deosebit de mari ale pieselor audio și termenii licențierii care permiteau doar închirierea unor piese pe perioade limitate de timp au dus la prăbușirea acestui prim magazin.

Industria muzicală nu a așteptat prea mult, încercând să spele rușinea acestui prim eșec prin lansarea a două noi servicii, PressPlay, o colaborare dintre SONY și Universal, și MusicNet, promovat și susținut de către EMI, AOL și BMG. Din nefericire, chiar dacă exista voință, aceste companii nu au reușit să găsească o cale către inimile și buzunarele utilizatorilor, în ciuda parteneriatelor cu site-urile de anvergură cum ar fi Yahoo!.

Compania care a demonstrat că vânzările online de muzică pot fi populare și profitabile, în ciuda restricțiilor impuse de metodele de protecție digitală, a fost, ironia sorții, una fără o implicare anterioară în industria muzicii: Apple. Lansat în aprilie 2003, iTunes Music Store este și astăzi un exemplu de plan de afacere bine întocmit și promovat. Nici nu este de mirare că în cursul lunii ianuarie anul curent serviciul Apple a depășit cifra de două miliarde de fișiere descărcate, circa 80 de procente din totalul vânzărilor online. Metoda prin care Apple a reușit această notabilă performanță s-a datorat îmbinării serviciile online cu un produs hardware promovat intens: iPod. Această simbioză dintre online și offline a fost criticată și încă se bucură de atenția autorităților unor țări, îndeobște europene, dar a funcționat și a permis susținerea reciprocă a două produse aparent diferite, fiecare creând practic o piață pentru cealaltă.

În afară de iTunes Music Service, piața oferă în acest moment și alte soluții, cele mai interesante fiind piesele audio furnizate de studiouri independente și care în general sunt ferite de amprenta nedorită a protecției digitale. Dintre acestea se remarcă în acest moment eMusic și Rhapsody Online. URGE, replica Microsoft lansată în mai 2007 în colaborare cu rețeaua media MTV, urmează să-și dovedească în viitor puterea oferindu-le o mai mare libertate utilizatorilor (posibilitatea de redare pe trei echipamente media și streaming pentru acelea compatibile PlayForSure) și canale de radio.

VIITORUL A ÎNCEPUT IERI

Așa cum toate drumurile duc la Roma, tot așa și serviciile online converg către același punct comun: utilizatorul final. După intersectarea cu serviciile de partajare publice și magazinele online, muzica s-a apropiat și de copilul teribil al ultimilor ani: rețelele sociale.

Inserarea unor secvențe sau chiar a unor piese audio integrale nu era o noutate pentru utilizatorii rețelelor MySpace sau a celor similare. Acest aspect era însă departe de a crea o unitate omogenă între rețeaua efectivă și distribuția online.

Originalul site Audioscrobbler, lansat acum câțiva ani, a fost un serviciu care permitea generarea unor statistici pe baza informațiilor trimise automat de către un plug-in, disponibil pentru o varietate mare de playere media. Pe baza acestora, serviciul întocmea statistici ale pieselor audio ascultate, oferind totodată posibilitatea creării unor grupuri de utilizatori, cu statisticile sale separate. Însă cea mai importantă facilitate era cea de detectare și oferire a unor sugestii, acestea fiind generate pe baza unor algoritmi specifici; site-ul genera totodată un indice al compatibilității între doi utilizatori, acesta contribuind din plin la descoperirea de nume sau piese necunoscute. În august 2005, acest serviciu a



fuzionat cu site-ul Last.fm, care oferea facilități similare și a cărui dezvoltare a mers în paralel cu cea a viitorului partener, devenind practic un etalon al rețelelor sociale media.

Noul Last.fm oferă, pe lângă aplicația dedicată cu același nume, menită să înlocuiască vechile plug-in-uri, posibilitatea întreținerii unui blog, a marcării pieselor audio cu taguri și posibilitatea recomandării acestora altor membri. Dar cea mai interesantă și utilizată facilitate, oferită de altfel de Last.fm și înainte de fuziunea cu Audioscrobbler, este crearea automată de către sistem a unor posturi de radio. Acestea pot fi ascultate de către orice utilizator și sunt generate pe baza preferințelor personale, a recomandărilor sau a preferințelor grupului ori pe baza votului exprimat în cadrul acestora. În funcție de politica site-ului și de restricțiile impuse de producătorii și deținătorii drepturilor de difuzare a pieselor audio, utilizatorul poate asculta doar secvențe audio de circa 30 de secunde, dar și piese întregi la alegere, ele fiind însă întotdeauna disponibile în cadrul posturilor radio generate automat. În cazul descoperirii unei noutăți, utilizatorul poate apela direct din interfață butonul care va conduce la achiziționarea piesei sau, în cazul celor al căror drept de autor a expirat din cauza vechimii, la descărcarea ei în format MP3, acest format fiind de altfel cel utilizat pentru orice transmisie online.

ONLINE PESTE TOT

Transformarea modului în care ascultăm muzică se petrece chiar sub ochii noștri și, indiferent dacă giganții media sunt sau nu tentați de aceasta, vor fi siliți în final să adopte noile tendințe pentru a putea rămâne alături de clienți. Iar dacă nu vor reuși, terenul liber va fi întotdeauna utilizat de companiile îndeajuns de curajoase.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

MAGAZINELE ONLINE LA ZI



Copilul teribil al magazinelor online este fără îndoială iTunes Music Store, produsul Apple fiind un semn al succesului unei astfel de afaceri. Oferind mai mult de 3.5 milioane de piese muzicale și separat seriale TV sau secvențe promoționale, iTunes este cel mai bine garnisit serviciu online. Piesele audio sunt oferite în format AAC cu un bitrate de 128kbps și protejate cu tehnologia proprietară FairPlay, soluțiile de conectare fiind disponibile pentru platformele Windows și Apple. Serviciul oferă posibilitatea previzualizării pieselor audio, durata acestuia fiind de 30 de secunde.

Napster, rețeaua Peer-to-Peer care a pierdut bătălia cu legea și a devenit un magazin online, deține o ofertă muzicală aproape la fel de puternică, bazele de date înregistrând aproximativ trei milioane de piese. Față de iTunes, acesta oferă piese în format Windows Media Audio protejate cu tehnologia Microsoft denumită Play for Sure, fapt ce le limitează accesul celor care nu utilizează Windows Media Player 9 sau platforme Windows.

În mod surprinzător, locul trei din punct de vedere cantitativ este ocupat de două servicii similare purtând marca Microsoft: URGE, dezvoltat în colaborare cu rețeaua MTV, și Zune Marketplace. Acestea oferă aproximativ două milioane de piese audio, diferența dintre cele două servicii fiind aceea a tipului de protecție digitală utilizată: PlayForSure în cazul URGE și o protecție nouă denumită simplu Zune DRM în cazul celei din urmă.

Real Networks, o companie celebră, dar nu întotdeauna apreciată pentru produsul RealPlayer, este proprietara unuia dintre cele mai vechi servicii online: Rhapsody. În formatul Windows Media Audio cu un bitrate care variază între 128 și 196kbps, acesta utilizează protecția digitală Microsoft PlayForSure, dar este unul dintre puținele servicii care le-au acordat atenție și utilizatorilor platformelor Linux. Acest serviciu impune achiziționarea unei subscripții lunare, în cazul în care aceasta expiră piesele achiziționate nemaiputând fi redate.

CÂŞTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 85 SUNT:
Mihai Burlacu – BitDefender Internet Security v10
George Dumbrăveanu – BitDefender Antivirus Plus v10
Sorin Istrate – BitDefender Antivirus v10



VISTA CONTRA VISTA

UPGRADE SAU NU?

Au trecut mai bine de două luni de la lansarea noului sistem de operare Windows Vista, dar utilizatorii se află încă într-o justificată expectativă.

CEL MAI NOU ȘI CEL MAI MEDIATIZAT SISTEM de operare Microsoft, proaspăt lansatul Windows Vista, reprezintă capătul a nu mai puțin de șase ani de dezvoltare. Început în 2001, cu puțin timp înainte de lansarea de mult omniprezentului Windows XP, Windows Vista ar fi trebuit să fie un pas intermediar între XP și un viitor Windows Blackcomb (redenumit ulterior Vienna). Lipsa unei viziuni de ansamblu și a unui management riguros de proiect a dus la împrăștierea eforturilor și risipirea timpului, aceste două stări de fapt ducând la amânarea regulată a proiectului Longhorn.

Odată cu conștientizarea fundăturii în care se afla de ceva timp Longhorn, conducerea companiei a luat decizia repornirii întregului proces pe baze și cu ținte solide și tangibile. Prima schimbare tehnologică a constituit renunțarea la fundamentul codului oferit de Windows XP și înlocuirea cu cel oferit de Windows 2003 Service Pack 1. Dar cea mai importantă schimbare a fost cea a strategiei generale a produsului, acesta transformându-se dintr-un simplu sistem de operare de trecere într-un produs important, cu această ocazie încorporându-se tehnologii dezvoltate inițial pentru Windows Vienna, acesta din urmă fiind împins undeva în viitor în jurul anului 2010. Această modificare în dezvoltarea Windows Vista s-a produs în cursul lunii august 2004, dezvoltarea și finisarea acestuia necesitând încă doi ani. Finalul întregii epopei este deja cunoscut și a fost descris în amănunțime în numărul 84 al revistei.

CE SĂ ALEGEM?

Față de versiunile precedente ale sistemului de operare Microsoft, Windows Vista a fost livrat pe piață în nu mai puțin de 8 versiuni, incluzând aici și versiunile care poartă sufixul N, destinate pieței europene și văduvite de aplicația Windows Media Player.

Chiar dacă eliminăm aceste două versiuni N (Vista Home Basic N și Vista Business N), precum și versiunile Starter și Enterprise (indisponibile utilizatorilor în mod direct), oferta Vista rămâne la fel de complexă, viitorii clienți având de ales între 4 versiuni diferite: Home Basic, Home Premium, Business și Ultimate. Dacă până acum alegerea implicită a unui utilizator cu pretenții era versiunea cea mai complexă, prețul deloc mic de 1250 RON îndeamnă la o analiză mai temeinică a alegerii.

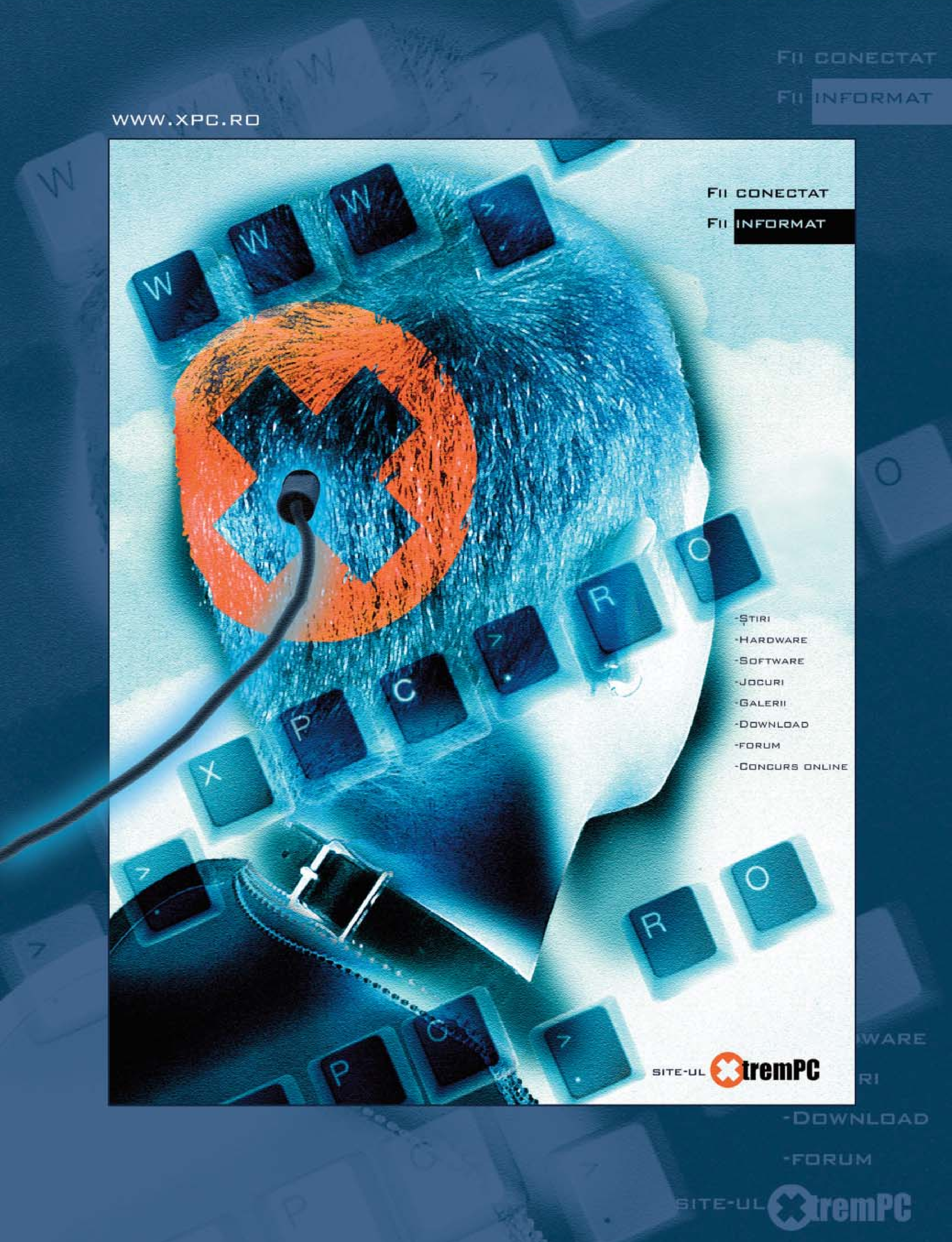
Versiunea Business este destinată companiilor care doresc un sistem de operare puternic și cu facilități extinse, dar care nu sunt cuprinse în cadrul unui program de licențiere multivolum Microsoft, neavând astfel acces la versiunea Enterprise. Aceasta este văduvită însă de aplicațiile Media Center, Parental Control, Windows DVD Maker și Movie Maker HD, incluzând în schimb serverul Web Internet Information Server, suport pentru fax, criptarea datelor și suport pentru sistemele cu două procesoare. Un utilizator final se va orienta însă fie spre costisitorul Vista Ultimate, care include toate facilitățile prezente în cadrul celorlalte versiuni, fie către versiunea Home Premium. Aceasta din urmă este livrată la un preț cu puțin mai mare de jumătatea celui aferent versiunii Ultimate, fiind un continuator al produsului Windows XP Media Center, și oferind majoritatea facilităților de care un utilizator casnic are nevoie.

DE CE SĂ ALEGEM?

În ciuda unei campanii publicitare deosebit de costisitoare, la două luni de la lansarea oficială pentru utilizatorii finali a produsului Vista cifrele vânzărilor nu sunt prea mulțumitoare. Această perioadă de expectativă nu trebuie să sperie pe nimeni, nici pe vânzătorii care se tem de stocuri prea mari și nici pe utilizatorii finali care ar putea crede că este ceva în neregulă cu noul produs. Astfel de perioade au însoțit aproape fiecare lansare a unui sistem de operare nou Microsoft, cumpărătorii dorind să cunoască mai multe despre produs înainte de a se avânta către magazine.

Cu toate acestea, în acest moment există argumente atât pro cât și contra achiziției unei copii de Windows Vista. Cele mai importante dintre acestea vor fi înfățișate în cadrul paginilor care urmează, acestea neavând însă un caracter definitiv, chiar și un viitor apropiat putându-le modifica semnificativ în bine.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



WWW.XPC.RO
Fii conectat
Fii informat
-Știri
-Hardware
-Software
-Jocuri
-Galerii
-Download
-forum
-Concurs online
SITE-UL XtremPC

PRO

1. Performanța este unul dintre motivele majore pentru trecerea la noul sistem de operare, chiar dacă driverele uneori de slabă calitate o subminează.

Deși sistemele de operare Windows au utilizat tehnici de management al timpului de procesor, interfețele Input/Output (I/O) nu au cunoscut acest important concept. Drept urmare, performanța unui sistem era subminată de toate operațiunile care se desfășurau în fundal, cum ar fi scanarea antivirus, defragmentarea sau indexarea fișierelor, acestea afectând toate aplicațiile care rulau în prim-plan. Windows Vista rezolvă această problemă majoră prin introducerea a două tehnologii de management: prioritizarea operațiunilor și alocarea de bandă. Utilitatea acestor tehnologii va deveni foarte rapid vizibilă, utilizatorul nemaifiind deranjat de activitățile de copiere a unor fișiere de pe unitatea optică sau din rețea, impactul acestor operațiuni asupra performanței generale fiind mult diminuat.

Bazându-se pe aceste modificări tehnologice, tehnologia Superfetch, urmașul mult mai potent al cunoscutul Prefetch din Windows XP, permite o încărcare dinamică în memoria sistemului a aplicațiilor utilizate pe baza analizei comportamentului acestora și a activității utilizatorului. Acesta este de altfel și "vinovatul" pentru cantitatea mică de memorie fizică liberă disponibilă în mod curent sub Vista, acest lucru fiind însă doar un avantaj pentru utilizator, asigurând un timp de răspuns mai mic și o fluență mai mare atât a aplicațiilor utilizate, cât și a sistemului de operare în general.

2. Interfața nouă oferită de Windows Vista nu este cel mai bun motiv pentru actualizarea sistemului de operare utilizat în mod curent, dar este în mod cert cel mai plăcut. Deși utilizează aceeași imagine generică de ansamblu folosită de toate interfețele grafice moderne, acesta aduce o serie de optimizări ale modului de lucru, un aspect grafic îmbunătățit și un motor grafic care să o pună în funcțiune.

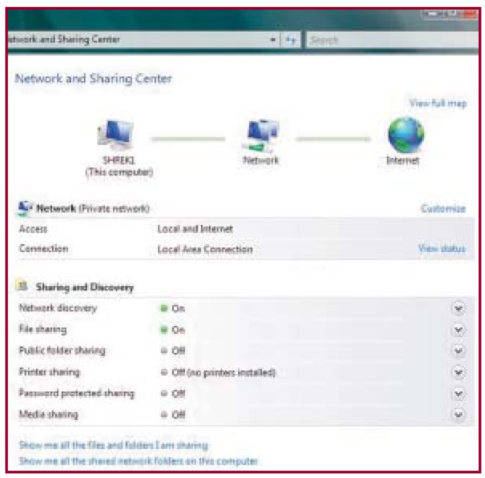
Desktop Window Manager, sistemul de management al ferestrelor care se află în spatele noii interfețe Aero, permite introducerea unor facilități adiționale interesante, cum ar fi Flip 3D, alternativa pentru vechiul Task Switch sau micile ferestre de previzualizare în timp real a aplicațiilor minimizate în Taskbar.

Dincolo de aceste artificii vizuale Vista oferă și o serie de modificări funcționale de calitate, cele mai multe regăsindu-se în cadrul managerului de fișiere Explorer. Cele care se remarcă în mod deosebit sunt sistemul de navigare alcătuit din combinația de butoane de navigare Back/Forward și Breachcrumb Bar (înlocuitorul mult mai ergonomic al barei de adrese), sortarea pe criterii inteligente a fișierelor afișate, posibilitatea editării informațiilor de tip Metadata în mod facil și actualizarea automată a conținutului directoarelor.

Alte puncte de atracție majore ale desktop-ului Vista sunt noul Volume Mixer, care permite controlul nivelului audio pentru fiecare aplicație în parte și Windows Sidebar, o facilitate deloc nouă pentru aplicațiile software, dar oferită acum într-o formă mai accesibilă și mai bine integrată cu sistemul de operare.

3. Securitatea este unul dintre cele mai critice secțiuni ale unui sistem de operare Windows, acesta aducându-i de altfel și cele mai mari daune și prejudicii de imagine.

Construit de la bun început conform criteriilor inițiativei Trustworthy Computer, Vista mărește securitatea implicită a unui sistem de operare Windows, utilizând în mod implicit conturi cu privilegii reduse al căror nivel de acces poate fi ridicat doar pe baza unor validări manuale. Mai mult, Microsoft a decis introducerea aplicației antispyware și de protecție a sistemului Windows Defender, reconstrucția modulului Security Center și introducerea unui firewall mai bun cu filtrare în ambele sensuri, acesta din urmă fiind setat implicit însă doar pentru filtrarea conexiunilor la intrare. Nici Internet Explorer 7, poarta de intrare a multor amenințări, nu a fost neglijat. Modul protejat inclus doar în versiunea lui pentru Windows Vista îi va permite acestuia să controleze accesul proceselor cu drepturi scăzute asupra proceselor celor cu drepturi mai mari, prin intermediul Mandatory Integrity Control (MIC) și evitarea atacurilor bazate pe injectarea de cod în cadrul proceselor cu drepturi ridicate prin intermediul User Interface Privilege Isolation (UIPI).



4. Network center este una dintre cele mai plăcute modificări nou-introduse, acesta comasând într-un panou de control unic toate facilitățile, opțiunile și serviciile de rețea. Acesta oferă posibilitatea vizualizării unei hărți virtuale a rețelei, utilă și pentru diagnosticarea anumitor probleme de conectare, dar și controlul tuturor serviciilor precum File Sharing, Printer Sharing, Network Detection sau Media Sharing. Tot de aici se poate face comutarea între modurile de lucru ale aplicației firewall sau între profiluri diferite de rețea.

5. Previous version nu este, cel puțin din punct de vedere tehnologic, o facilitate nouă, serviciul pe care acesta se bazează (Shadow Copy) existând atât în Windows XP, cât și în Windows 2003 Server. Modelul utilizat în Windows Vista seamănă cu cel implementat în Windows 2003, fiind prezent însă pentru prima dată în cadrul unui sistem de operare desktop. Cu ajutorul acestuia utilizatorii vor putea restaura o versiune veche a unui fișier chiar dacă acesta a suferit modificări, acest lucru fiind posibil implicit doar în cadrul directoarelor specifice fiecărui utilizator.

6. Media Center este o soluție multimedia aproape completă, care transformă edițiile Home Premium și Ultimate în adevărate servere media care vor putea furniza conținut digital pentru celelalte echipamente compatibile sau pentru consolele XBOX360. Față de versiunea cunoscută, această aplicație a primit o binemeritată actualizare a interfeței, navigarea fiind îmbunătățită de încadrarea vizibilă a meniului principal vertical curent selectat, precum și de desfășurarea orizontală a submeniurilor.

7. DirectX 10 nu mai lasă niciun fel de posibilitate de întoarcere. Disponibil doar pentru platforma Vista, acesta va fi unul dintre punctele cheie care practic va forța utilizatorii amatori de jocuri să facă trecerea la Vista chiar dacă aceștia nu o doresc. Utilizând Windows Device Driver Model, Shader Model 4.0 și o serie de limitări stricte ale specificațiilor plăcilor video compatibile, DirectX 10 este versiunea care aduce cele mai multe noutăți și îmbunătățiri de performanță, cum ar fi o capacitate de manipulare a mai multor obiecte, unificarea unităților de shadere și introducerea shaderelor pentru calcul geometric.

8. Readyboost este una dintre tehnologiile nou introduse care permite utilizarea unei memorii Flash ca zonă de memorie cache. Windows Vista nu o va utiliza doar pentru operațiunile de swap ci și pentru accesările în avans apărute în mod curent și pentru optimizările făcute de SuperFetch. Această accelerare se bazează pe latențele mult mai mici ale memoriilor Flash față de cele oferite de un hard-disk, Vista compensând însă viteza de transfer inferioară prin încărcarea inteligentă doar a fișierelor care necesită accesări secvențiale de mari dimensiuni. Această tehnologie nu trebuie văzută ca o soluție definitivă ci doar ca metodă temporară de mărire a performanțelor sistemului de operare în condițiile utilizării unor sisteme dotate cu cantități mici de memorie; dacă în cazul sistemelor cu o memorie de 512MB RAM sporul de performanță este semnificativ, o dată cu trecerea barierei de 1GB impactul pozitiv va fi din ce în ce mai puțin vizibil.

9. BitLocker este o tehnologie prezentă doar în cadrul versiunilor Enterprise și Ultimate și care necesită prezența unui chip Trusted Platform Module și a unui BIOS compatibil, oferind în schimb o criptare solidă bazată pe algoritmii AES a unui întreg volum logic, oferind o securitate sporită a datelor, deosebit de utilă mai ales în cazul calculatoarelor portabile pierdute sau furate.

10. Desktop search este un serviciu care permite indexarea datelor utilizatorului și accesarea lor mult mai rapidă decât prin intermediul unei banale căutări directe. Chiar dacă Serviciul Indexing Services există încă de la versiunea Windows 2000, acesta a avut o utilitate scăzută pentru utilizatorii finali, Microsoft reparând greșeala prin lansarea unui produs gratuit adițional, Windows Desktop Search. Vista include în mod nativ această aplicație, fereastra de căutare rapidă fiind prezentă în orice fereastră și completându-se perfect cu directoarele virtuale create pe baza căutărilor după anumite criterii.

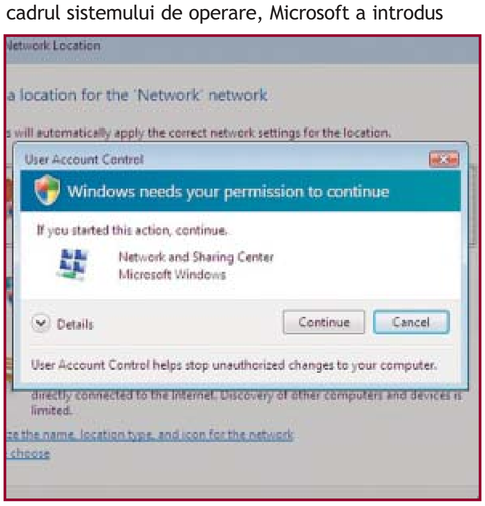
CONTRA

1. Digital Rights Management, sau pe scurt DRM, este unul dintre cele mai deranjante aspecte introduse în cadrul Vista. Apariția acestora în cadrul noului sistem de operare se datorează presiunilor impuse de industria media, dornică să-și păstreze controlul asupra modului în care utilizatorul legitim folosește conținutul digital achiziționat. Chiar dacă Microsoft a ținut să asigure că acest sistem va intra în funcțiune în deplinătatea puterilor și restricțiilor lui abia peste câțiva ani, acesta există deja și nu este deloc
binevenit.

Windows Vista nu implementează efectiv o protecție la copiere, ci oferă doar un strat software, denumit Protected Media Path, care permite aplicațiilor, driverelor și decodoarelor hardware și audio să funcționeze într-un mediu considerat sigur. Orice neconcordanță în acest lanț va declanșa degradarea automată a calității video și audio. Afectați de această metodă activă de control sunt utilizatorii unităților optice de tip Blu-ray și HD-DVD. Mai mult decât atât, Protected Media Path nu va supraveghea integritatea digitală a sistemului de redare, ci va permite și blocarea ieșilor video și audio considerate nesigure, cum ar fi cele de tip Component (YPbPr) sau SPDIF. În condițiile în care mișcările de protest împotriva protecțiilor digitale devin tot mai puternice, implementarea unui sistem care va oferi utilizatorului neplăcerea de a viziona conținut digital de calitate scăzută din cauza unor discutabile filtre de control, și aceasta la capătul unor costisitoare achiziții de echipamente multimedia de înaltă definiție, nu face decât să fie un motiv de amânare a migrării la Windows Vista.

2. User Account Control (UAC) este o tehnologie de protecție menită să mărească nivelul de securitate al unui sistem de operare Windows, eliminând teoretic toate neajunsurile pe care le-au întâmpinat versiunile anterioare. Introducând un concept deja utilizat de platformele Unix și Linux, cunoscut cel mai des ca "Least Privilege", UAC forțează utilizarea sistemului de operare cu drepturi scăzute.

Chiar dacă în teorie această facilitate este deosebit de utilă, modul de implementare este defectuos, transformând astfel UAC dintr-un instrument eficient de protecție într-un mod inedit de deranj al utilizatorului. Pentru modulele din cadrul sistemului de operare, Microsoft a introdus



indicatori vizibili, meniți să atenționeze utilizatorul de apariția iminentă a unui astfel de ecran. În cazurile cu adevărat grave însă, declanșate de rularea unui cod malign, informațiile oferite de UAC sunt aproape inutile, neputându-se compara cu cele clare oferite de aplicațiile de monitorizare a sistemului prezente în cadrul unor suite de securitate de calitate. Această lacună de design va duce la luarea unor decizii greșite de către novici, făcând din UAC un instrument practic inutil. Mai mult decât atât, oprirea completă a acestui sistem de protecție (din cadrul secțiunii dedicate utilizatorilor în Control Panel) va duce uneori la apariția unui comportament bizar al anumitor aplicații.

3. Driverele și aplicațiile prezente în mod curent pe piață sunt un alt motiv de expectativă. Chiar dacă Microsoft a furnizat în cursul anului 2006 destule versiuni publice de test, se pare că anumiți producători nu au considerat oportună optimizarea sau rescrierea unor aplicații pentru a le asigura o compatibilitate deplină cu Windows Vista. Amatorii de jocuri deja au constatat că rularea celor mai multe dintre acestea se transformă într-o experiență neplăcută din cauza imaturității driverelor audio și video, văduvite de optimizări sau facilități, sentimentul de frustrare fiind cu atât mai puternic cu cât aceste neplăceri sunt generate de companiile puternice, de la care există însă și așteptări pe măsură. Deși în cazul aplicațiilor situația este ceva mai bună, aplicațiile care nu poartă în mod explicit certificarea pentru Windows Vista pot genera oricând probleme în ciuda rulării aparent normale, lucru deosebit de neplăcut dacă acestea sunt aplicații stringent necesare.

4. Caracterele românești în Windows Vista vor deveni și ele o sursă importantă de neplăceri din cauza unor schimbări necesare, dar în mod evident deranjante. Până la lansarea Vista, toate versiunile sistemului de operare Windows au folosit codul de pagină proprietar CP1250, bazat pe standardul ISO 8859-2:1987, care utiliza în mod incorect caractere Ş, ş, Ţ și ţ (cu sedilă) în locul celor standardizate și corecte (cu virgulă). O dată cu apariția noului sistem de operare însă, această schimbare va determina imposibilitatea afișării corecte de către aplicațiile care folosesc implicit codul de pagină CP1250 a noilor caractere introduse prin intermediul tastaturii românești revizuite, făcând colaborarea cu utilizatorii unor versiuni mai vechi de Windows o problemă greu de rezolvat.

5. DirectSound este o interfață care a devenit un standard implicit o dată cu apariția DirectX, pe baza acestuia fiind dezvoltate driverele audio pentru Windows de la jumătatea anilor '90 până astăzi. Atât aceasta interfață cât și cea DirectSound3D nu vor mai utiliza accelerarea hardware furnizată de producător din cauza lipsei stratului de abstractizare hardware, înlocuită fiind de către API-ul nativ XBOX360, XACT, ceea ce va duce, în cazul jocurilor bazate pe aceste două interfețe, la utilizarea modului de procesare software oferit de Microsoft și la pierderea tuturor efectelor avansate oferite de tehnologii precum EAX sau Sensaura. Pe lângă jocuri, și aplicațiile care necesită accesarea funcțiilor hardware vor funcționa parțial, văduvind utilizatorul de sunetul multicanal și limitându-l la un banal sunet stereo.

6. Consumul de resurse, chiar dacă este mult mai mic decât cel anticipat și comentat în anii trecuți, când Vista era zugrăvit ca un adevărat căpcăun avid după resurse, este semnificativ mai mare față de cel necesitat de actualul Windows XP. Dacă pentru utilizatorii care își actualizează în mod constant componentele rularea acestuia nu va fi o problemă, utilizatorii unor sisteme desktop sau portabile care nu pot fi îmbunătățite prea ușor vor avea dificultăți în utilizarea versiunilor complexe cum ar fi Home Premium sau Ultimate. Mai mult decât atât, noua interfață grafică complet accelerată hardware și mulțimea de procese noi active care cresc încărcarea procesorului vor secătui ceva mai repede acumulatorii sistemelor portabile.

7. Curba de învățare a noului sistem de operare poate avea o evoluție lentă în cazul anumitor persoane, multe facilități și module ale sistemului de operare având denumiri schimbate, amplasări diferite în cadrul meniurilor sau funcționalități diferite. Mai mult, au apărut și o serie de opțiuni cu totul noi care vor pune probleme persoanelor cu capacitate de asimilare mai redusă, acest criteriu având o relevanță mare doar în cadrul companiilor care intenționează o migrare.

8. Licențierea sistemului de operare a fost întotdeauna o problemă pentru Microsoft, aceștia fiind deseori acuzați de comportament abuziv. Și în acest caz, termenii licențierii vor da dureri de cap, dintre aceștia remarcându-se aceia care limitează transferul unei licențe retail la un singur caz, interzicerea în mod explicit a eliminării limitelor tehnice ale sistemului de operare, limitarea numărului de conexiuni ale terțelor mașini la serviciile locale și limitarea versiunilor care pot fi utilizate în cadrul mașinilor virtuale.

9. Prețul de lansare a produselor Vista a fost unul care a descumpănit mulți utilizatori, alegerea implicită a celei mai bune versiuni, Vista Ultimate, nemafiind atât de simplă în condițiile în care aceasta ajunge la frumoasa sumă de 1250 RON. Utilizatorii vor trebui să facă o analiză clară a cerințelor, în cazul unui utilizator casnic versiunea Home Premium, care este comercializată la un preț aproape de două ori mai mic, fiind o opțiune demnă de luat în seamă. Acest fapt va implica însă renunțarea la unele facilități cum ar fi Remote Desktop sau decodarea DVD și înlocuirea lor cu aplicații furnizate de terți, care vor mări la rândul lor costul tranziției la noul sistem de operare.

10. Windows XP nu este un produs menit să fie ignorat. La capătul a șase ani de evoluție, acesta este un sistem de operare solid și performant, cu un preț și un necesar de resurse mai mic și cu o compatibilitate virtuală cu practic orice produs software de pe piață. Microsoft se vede concurat în acest caz de propriul produs. Singura facilitate cu adevărat unică pentru utilizatorul final este DirectX 10, acesta urmând să fie utilizată însă doar o dată cu apariția noilor jocuri optimizate pentru el, fapt care întârzie să se producă.



CLIENȚI DE E-MAIL

MESAGERIA ELECTRONICĂ

Indiferent dacă este de tip POP3, IMAP sau Web, mesageria electronică este unul dintre cele mai utilizate tipuri de servicii Internet.

POȘTA ELECTRONICĂ, FIIND CUNOSCUTĂ CEL MAI adesea ca e-mail, este unul dintre primele mijloace de comunicare apărute în lumea IT. Strămoșul acestuia a fost sistemul software Compatible Time-Sharing System (CTSS), dezvoltat în cadrul celebrului Massachusetts Institute of Technology. CTSS permitea schimbul de fișiere și mesaje între utilizatorii aceluiași sistem. În 1966, acest sistem a fost dezvoltat pentru a permite și colaborarea între utilizatorii unor sisteme diferite, marcând practic începutul mesageriei electronice.

Rețeaua ARPANET, strămoșul actualului Internet, a fost mijlocul de comunicație care a contribuit la dezvoltarea și mărirea popularității mesagerie electronice, e-mail-ul devenind practic cea mai utilizată facilitate a ARPANET-ului. În cursul anului 1971, semnul @ a devenit caracterul care separă numele unui utilizator de numele mașinii care îl găzduiește.

Formatul unui mesaj electronic este definit de mai multe standarde de tip Request For Comments (RFC), acestea fiind grupate sub denumirea Multipurpose Internet Mail Extensions (MIME). Standardul RFC 822, utilizat exclusiv până în 2001, când a fost înlocuit de RFC 2822, a fost unul dintre cele mai longevive standarde IT, fiind utilizat mai bine de două decenii.

Orice mesaj electronic este compus din două părți principale: header-ul și corpul efectiv al mesajului. În cadrul unui header sunt incluse informații cum ar fi adresa expeditorului, adresa destinatarului, titlul mesajului și data. Fiecare câmp are o sintaxă, nume și valori standard, acestea fiind obligatorii pentru interpretarea corectă a mesajului. Alte câmpuri suplimentare utilizate în cadrul mesageriei sunt Carbon Copy, Received (informații adiționale despre serverele de mesagerie care au permis tranzitarea mesajului) și Content-type, care conține informații despre modul de afișare corectă a mesajului. Câmpul BCC (Blind Carbon Copy), prezent în cadrul clienților de mesagerie, nu este un câmp real prezent în cadrul unui header, ci doar o comandă interpretabilă de serverul de mesagerie care va prelua mesajul.

Dezvoltat inițial pe baza setului de caractere ASCII pe 7 biți, mesajul electronic a trecut la utilizarea suportului pe 8 biți, trebuind însă să includă și metode prin care să păstreze compatibilitatea cu serverele de mesagerie care nu cunosc decât modul de lucru pe 7 biți. Standardul MIME folosește două metode de transmitere a datelor, quote Printable, care permite transmiterea datelor pe 8 biți prin intermediul unui container pe 7 biți și Base64, pentru transmiterea conținutului binar. 8BITMIME, o extensie pentru protocolul de transmitere a mesageriei SMTP, definită în cadrul RFC 1652, permite schimbul datelor prin intermediul unui set de caractere pe 8 biți, acesta fiind însă implementat parțial sau chiar deloc de către soluțiile de mesagerie curente.

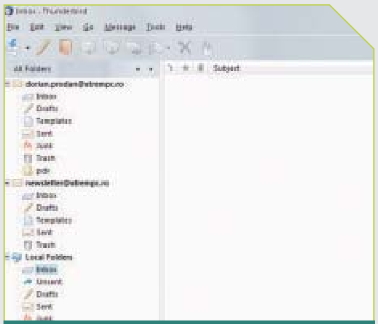
Strict funcțional, mesageria electronică este o formă de colaborare simplă din punct de vedere tehnologic. O dată ce expeditorul trimite un mesaj prin intermediul protocolului SMTP, acesta ajunge în gestiunea unui server de mesagerie, denumit și MTA (Mail Transfer Agent). Acesta verifică printr-o interogare DNS adresa aferentă înregistrării MX, dedicată unui server de e-mail, și transmite mesajul către serverul destinatarului, care îl retransmite la rândul lui către căsuța de mail a acestuia, de aici mesajul putând fi preluat de un client desktop sau citit dintr-o interfață Web.

CUM AM TESTAT

Sistemul pe care au fost testați cei opt candidați a constat dintr-o platformă AMD cu un procesor Sempron 3000+ ajutat de o cantitate de 512MB memorie. Criteriile pe baza cărora s-a calculat nota finală au fost resursele ocupate și compatibilitatea (atât cu sistemul de operare, cât și cu serverele de mesagerie), respectiv ergonomia, fiecare dintre acestea contribuind la nota finală cu câte 20 de procente.

Cea mai importantă parte a notei, de 60 de procente, a revenit grupului facilităților oferite de aplicațiile analizate. În cadrul acestora s-au urmărit atât prezența unor facilități, cât și calitatea implementării acestora.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



Producător: Mozilla
Web: www.mozilla.org
Tip licenţă: gratuit

Verdict 7.44

Mozilla Thunderbird 2 beta 2

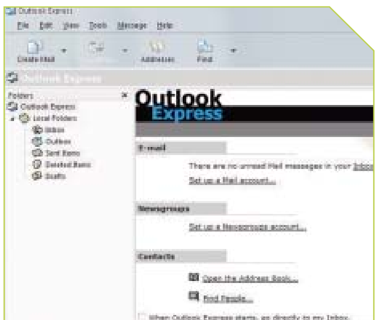
Partenerul discret al celebrului browser Mozilla Firefox este un client pentru mesagerie puternic, chiar dacă acesta a fost conceput doar ca un înlocuitor pentru celebrul, dar problematicul Outlook Express.

SECURITATE LA SUPERLATIV

Datorită utilizării motorului propriu de randare a paginilor HTML, securitatea clientului Thunderbird este una solidă. Această siguranţă în utilizare este suplimentată de două motoare care asigură filtrarea mesajelor de spam şi a mesajelor care conţin încercări de fraudare, cunoscute sub denumirea de Phising. Dacă motorul antispam este unul de calitate, utilizând o filtrare bazată pe algoritmi de tip bayesian, care oferă posibilitatea de învăţare din mers, motorul antiphising nu este prea eficient, permiţând marcarea multor mesaje chiar dacă se bazează pe aceiaşi algoritmi configurabili din mers.

EXTENSII PENTRU TOŢI

Thunderbird oferă, ca şi celebrul său partener, posibilitatea extinderii oricărei facilităţi prin intermediul extensiilor. Dacă o facilitate dorită nu este implementată, probabil că există deja o extensie dedicată, chiar dacă membrii comunităţii Thunderbird nu sunt atât de activi ca şi cei grupaţi în jurul celebrului browser Firefox. Interfaţa poate fi particularizată, existând suport pentru teme.



Producător: Microsoft
Web: www.microsoft.com
Tip licenţă: gratuit

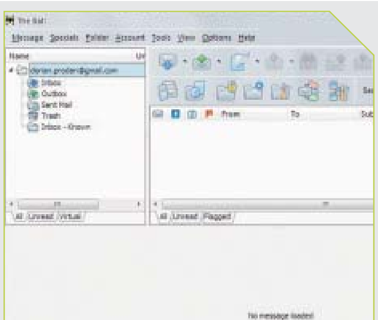
Verdict 5.86

Outlook Express 6

Outlook Express este o celebritate în rândul clienţilor de mesagerie, chiar dacă acesta nu este un client cu o calitate deosebită. Includerea în cadrul sistemelor de operare Microsoft şi a kiturilor de instalare care conţin browser-ul Internet Explorer au făcut din acesta o opţiune implicită rezonabilă, care satisface necesităţile utilizatorilor fără pretenţii prea ridicate în privinţa facilităţilor oferite sau a securităţii aplicaţiei.

UN CLIENT CLASIC

Outlook Express este ceea ce s-ar putea numi un client clasic. Oferă facilităţile de bază, implementările acestora fiind în general de bună calitate, dar nu aduce aproape nimic în plus. Cele mai deranjante lacune sunt lipsa protecţiei antispam şi antiphising, acestea putând fi aduse doar de instalarea unor module suplimentare, adesea disponibile contra cost. Nici extinderea facilităţilor nu este prea grozavă, chiar dacă aplicaţia oferă suport pentru scrierea de module suplimentare, acestea fiind destul de rare şi aducând deseori doar o bară de instrumente. Interfaţa nu poate fi particularizată prin intermediul unor teme, iar layout-ul ales este unul rigid. Alte facilităţi deranjante sunt includerea suportului pentru conturi multiple şi imposibilitatea afişării acestora în directoare virtuale separate.



Producător: Ritlabs
Web: www.ritlabs.com
Tip licenta: comercial

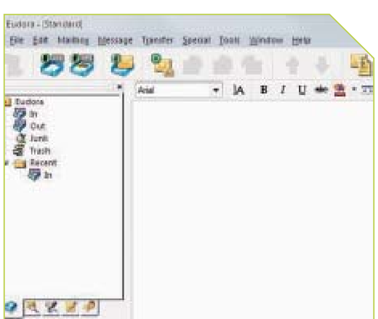
Verdict 7.59

The Bat! Professional 3.98

Produs al companiei Rilabs din Republica Moldova, The Bat! este un client de mesagerie menit să satisfacă cei mai pretenţioşi utilizatori. Facilităţile şi posibilitatea de particularizare a fiecărui aspect legat de funcţionalitate sunt deosebite.

UN SEIF PENTRU MESAJE

Încă de la prima rulare The Bat! insistă să demonstreze că este o aplicaţie profesională. Utilizatorul poate alege criptarea integrală a mesajelor şi ataşamentelor, autentificarea făcându-se pe baza unei simple parole sau a unor chei hardware. La această securitate contribuie din plin şi interpretarea mesajelor HTML cu ajutorul motorului propriu, considerat ca fiind unul foarte sigur. Deşi nu dispune de facilităţi antiphising, The Bat! oferă un modul de filtrare a mesajelor de tip spam bazat pe algoritmi bayesiani, precum şi o integrare cu produsele antivirus într-un mod mai intim decât clasicul scanner POP3. Criptarea mesajelor se poate face prin intermediul cheilor de verificare bazate pe certificate sau prin intermediul unui plug-in care aduce funcţionalităţile protocolului PGP. Singurele deficienţe ale aplicaţiei, în afara lipsei motorului antiphising, sunt rigiditatea uneori deranjantă a interfeţei şi necesitatea descărcării unor plug-in-uri suplimentare.



Producător: Qualcomm
Web: www.eudora.com
Tip licenţă: comercial

Verdict 5.47

Eudora 7.1

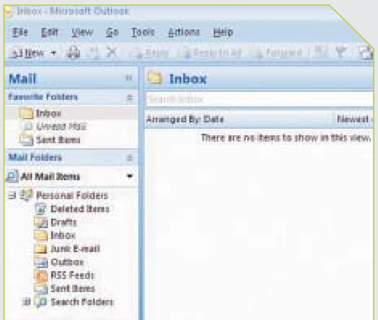
Eudora este unul dintre cei mai vechi clienţi de mesagerie electronică, prima sa versiune fiind dezvoltată în 1988 şi achiziţionată de către compania Qualcomm în 1991.

O INTERFAŢĂ DERUTANTĂ

Chiar dacă noile versiuni au apărut cu regularitate, Eudora a rămas ancorată în trecut, acest lucru fiind vizibil chiar din interfaţa principală. Acest client a fost primul care a introdus fereastra ce oferă acces la directoarele contului organizate într-o structură arborescentă. Din păcate, acesta este şi singurul aspect modern şi ergonomic. Ferestre aferente fiecărui director virtual nu sunt deschise implicit şi nu se pot parcurge cu un simplu click, spaţiul ocupat de acestea fiind partajat cu cel al mesajelor efective, ceea ce se transformă rapid într-un amestec neplăcut de taburi identice. Fereastra arborescentă din partea stângă ascunde nu doar directoarele contului, ci şi conturile multiple, denumite Personalities, semnăturile, şabloanele şi un browser pentru navigarea în structura discurilor locale.

PROTECŢIE PARŢIALĂ

Aplicaţia oferă atât protecţie antiphising, cât şi antispam, dar din păcate nici performanţele, nici ergonomia acestora nu reuşesc să schimbe nota finală.



Producător: Microsoft
Web: www.microsoft.com
Tip licență: comercial
Verdict 7.55

Outlook 2007

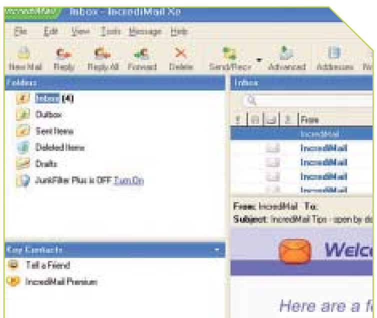
Noua ediție a suite de aplicații de birou Microsoft Office 2007 a adus cu ea o altă versiune pentru nava-amiral a comunicațiilor desktop Microsoft, Outlook. Chiar dacă aceasta nu integrează decât parțial noua interfață Fluent, compensează acest neajuns prin introducerea unor noi facilități.

MAI MULT DECÂT E-MAIL

Outlook nu este doar o aplicație de mesagerie electronică, deși mulți utilizatori îl folosesc în acest scop. Integrarea unui calendar puternic, a unor liste de activități sau a unor soluții de mesagerie bazate pe soluțiile corporate Microsoft. Din păcate, aceste facilități care fac din Outlook unul dintre cele mai puternice aplicații de tip Personal Information Manager nu au fost luate în considerare deoarece nu au legătură cu funcționalitățile clasice ale unui client de mesagerie electronică.

O APLICAȚIE DE ELITĂ

Outlook 2007 este un produs solid, care poate oferi aproape toate facilitățile dorite de un utilizator cu pretenții, introducând în sfârșit un cititor RSS, dar ducând lipsa unui motor pentru NNTP. Singurul aspect neplăcut este cel al modulului de protecție antispam și antiphising, bazat doar pe actualizări automate de semnături și lipsit de detecție de tip bayesian, fapt care îi scade din performanță.



Producător:
Web:
Tip licență:
Verdict 5.34

IncrediMail 5.5

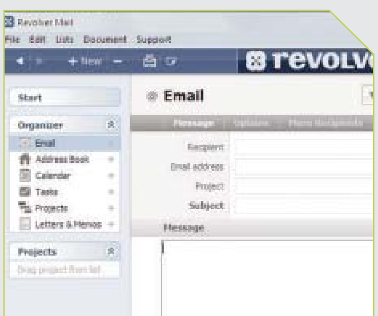
IncrediMail este o aplicație creată pentru cei care de obicei își decorează parbrizul autoturismului cu diverse obiecte ridicole, dar mai ales inutile. Utilizatorii care doresc o ploaie de culori, un pachet consistent de animații, fie ele bi sau tridimensionale, precum și alte artificii grafice de acest tip pot apela cu încredere la această aplicație. Cei care doresc însă un program solid cu facilități multiple trebuie să caute în altă parte.

O INTERFAȚĂ COLORATĂ

IncrediMail este o feerie de culori, interfața fiind decorată inclusiv cu un ceas digital care indică data și ora curentă. În rest, aceasta seamănă izbitor de mult cu cea nativă oferită de Outlook Express 6, chiar și așezarea butoanelor fiind aceeași. Mesajele pot include o varietate mare de animații, trimiterea unui mesaj putând fi însoțită de o animație tridimensională. Din nefericire, toate aceste facilități sunt însoțite de un consum de memorie destul de ridicat, care fluctuează neplăcut.

FACILITĂȚI LIPSĂ

Aplicația este sărăcăcioasă din punct de vedere tehnic, singurele protocoale cunoscute fiind POP3 și IMAP. Mai mult, protecția antispam, care este o necesitate în ziua de astăzi, e oferită sub forma unei subscripții anuale contra sumei de 40 de dolari.



Producător: Revolver Soft
Web: www.revolversoft.com
Tip licență: gratuit
Verdict 4.71

Revolver Mail 6.4

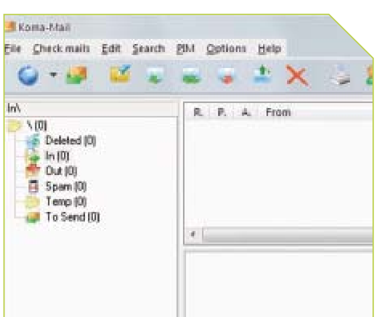
Produs de compania germană Revolver Systems, aplicația este mai mult decât un simplu client de mesagerie electronică, putând funcționa ca un adevărat centru de comunicare centralizat.

O ALTFEL DE MESAGERIE

Primul lucru remarcat în momentul deschiderii aplicației este interfața deosebită față de clasicii clienți de e-mail. Dintre opțiunile necesare unui client de e-mail, singura care se face lipsită este protecția antispam. Aplicația oferă în schimb o protecție bună împotriva amenințărilor virale, folosind un motor de randare proprietar și neparcurgând mesajele de tip HTML decât în momentul activării manuale a opțiunii. Alte facilități de bună calitate sunt căutarea rapidă în mesaje, posibilitatea efectuării unei copii de siguranță zilnice sau cea a scrierii, păstrării și accesării unor notițe direct în interfața principală.

SOLUȚIA CENTRALIZATĂ

Revolver Mail 2006 nu este însă doar un banal client de e-mail. Aplicația poate funcționa ca un server de mesagerie intern, permițându-le celorlalți utilizatori ai aceleiași aplicații aflați în rețea să folosească o bază de date comună cu adrese sau contacte, un cont de e-mail comun sau să colaboreze pe baza aceluiași calendar, sincronizarea între server și client făcându-se automat.



Producător: Koma Code
Web: www.koma-code.de
Tip licență: gratuit
Verdict 4.89

Koma Mail 3.5

Chiar dacă aplicația nu respectă prea mult celebra calitate germană, reușind o plasare undeva spre coada clasamentului, aceasta este o aplicație interesantă pentru utilizatorii care doresc un client simplu, ce oferă și marele avantaj de a nu necesita instalare și de a rula chiar și de pe un stick USB.

MINIMALISM

Interfața aplicației este una deosebit de simplă, oferind clasica vizualizare în trei panouri principale. Din păcate, Koma Mail, chiar dacă oferă suport pentru conturi multiple, nu oferă o separare vizuală între acestea, directoarele virtuale fiind comune. În schimb, există posibilitatea creării mai multor utilizatori, conturile fiind protejate atât cu parolă, cât și prin criptarea directoarelor aferente. Suportul pentru protocoale este destul de bun, oferind posibilitatea conectării la servere de tip POP3, IMAP și HTTP. Protecția antispam este bună, posibilitățile de configurare a acestui serviciu fiind însă aproape inexistente.

SECURITATE SPORITĂ

Aplicația oferă un motor de randare a mesajelor formatate HTML propriu, ceea ce îl ferește de amenințările concepute pentru produsele Outlook și Outlook Express, permițând totodată și blocarea controalelor ActiveX și a scripturilor.

WEBMAIL, ALTERNATIVA

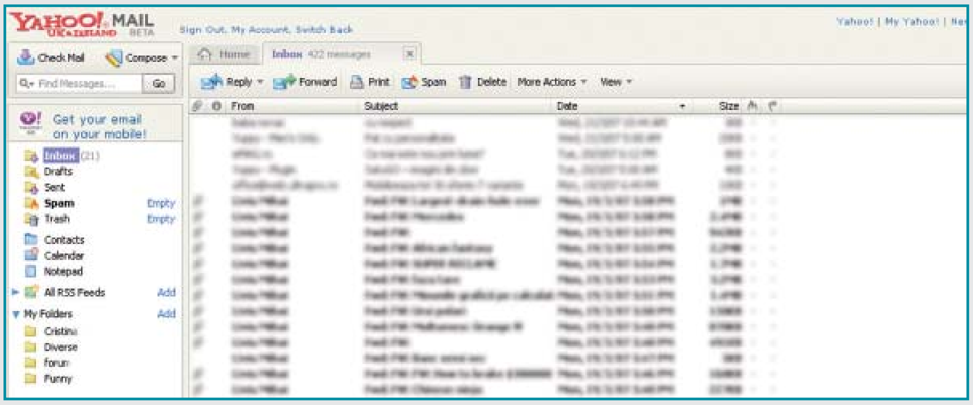
Webmail este denumirea sub care se ascund serviciile online ce oferă funcțiile și uneori și aspectul unui client de mesagerie electronică desktop. Aceste servicii pot fi oferite atât de companii independente, cum ar fi Yahoo! sau Google, cât și de furnizorii de servicii Internet, în unele cazuri aceștia oferind și posibilitatea preluării și redirecționării mesajelor sau accesul prin intermediul protocoalelor POP3 sau IMAP cu ajutorul unui client desktop.

Avantajele unui serviciu online sunt multiple, față de clasicii clienți desktop aceștia oferind o disponibilitate mare și o accesibilitate sporită, teoretic clientul putând accesa căsuța sa de mesagerie din orice colț al lumii, uneori chiar și cu ajutorul unui terminal mobil. Prin preluarea sarcinilor de stocare și manipulare, clientul este scăpat de grija actualizării aplicației desktop, de securitatea mesajelor sau de crearea regulată a copiilor de siguranță. Alte facilități importante oferite de furnizorii de servicii Webmail cuprind scanarea antivirus și filtrarea mesajelor de spam.

Utilizarea unui serviciu Webmail oferă însă și o serie de dezvantaje, cum ar fi imposibilitatea consultării mesajelor în mod offline sau limite în cadrul formatărilor pretențioase ale mesajelor. Mai mult, serviciile Webmail, mai cu seamă cele gratuite, sunt ținta preponderentă a spamului, securitatea lor fiind din nou un punct vulnerabil din cauza atacurilor de tip phising. Un alt neajuns major, pe cale să fie eliminat însă din "oferta" oricărui furnizor major de servicii, era acela al spațiului insuficient.

Dacă până în 2004 spațiul oferit era deosebit de mic, variind între 2 și 50 de megabytes, o dată cu anunțarea și lansarea serviciului GMail de către Google, serviciu care oferea nu mai puțin de un gigabyte, această situație s-a schimbat substanțial. Anunțarea, un an mai târziu, în cadrul primei aniversări GMail, a sporirii spațiului de stocare la 2GB a dus în mod normal și la creșterea pretențiilor tuturor utilizatorilor, fapt de care a trebuit să țină seama toți furnizorii de servicii.

În afară de facilitățile clasice de primire, citire și trimitere a mesajelor, serviciile Webmail oferă și o serie de facilități particulare specifice fiecărui serviciu în parte. Astfel, GMail oferă așa-numitele conversații, practic o grupare a mesajelor schimbate cu un utilizator într-un bloc compact din punct de vedere vizual, lucru menit să simplifice căutarea și managementul mesajelor. O altă noutate care încă încearcă să își facă loc este mimarea comportamentului unui client desktop din punct de vedere funcțional și vizual, în această situație meritele mergând către tehnologiile cuprinse sub denumirea generică AJAX.



	The Bat 3.98	Outlook 2007	Mozilla Thunderbird 2	Outlook Express 6	Eudora 7.1	IncrediMail 5.5	Koma Mail 3.5	Revolver Mail 6.4
Producător	Ritlabs	Microsoft	Mozilla	Microsoft	Qualcomm	IncrediMail	Koma-Code	Revolver Soft
Licență	Comercial. 45 EUR	Comercial. 110 USD	Gratuit	Gratuit	Comercial 19.95 USD	Comercial. 59 USD	Gratuit	Gratuit
Adresă Web	www.ritlabs.com	www.microsoft.com	www.mozilla.org	www.microsoft.com	www.eudora.com	www.incredimail.com	www.koma-code.de	www.revolversoft.com
Resurse și compatibilitate								
Stabilitate	9	9	8	8	8	7	6	7
Compatibilitate	9	9	9	9	9	9	9	8
Ergonomie								
Interfață	9	9	8	8	6	7	7	7
Suport teme	4	2	9	0	0	8	0	0
Fișier help	9	8	8	8	7	7	4	7
Funcționalitate								
Conturi multiple	9	5	9	5	5	5	4	8
Filtrare mesaje	9	9	9	9	8	9	9	9
Afișare HTML	9	9	8	7	9	9	9	9
Protocoale	7	8	5	7	5	5	7	3
Suport LDAP	6	9	6	9	6	0	0	0
Import mesaje	8	8	8	8	6	5	7	0
Import conturi	4	7	8	5	0	0	0	0
Backup	9	7	0	0	0	5	9	8
Căutare	8	9	7	7	8	7	7	9
Șabloane	8	9	0	9	8	9	7	0
Antispam	9	8	9	0	8	5	5	0
Antiphising	5	8	7	0	6	5	5	0
Criptare mesaje	8	5	5	5	0	0	0	5
Agendă	9	9	8	8	8	8	8	8
RSS	0	8	8	0	0	0	7	0
Marcare mesaje	9	9	9	0	0	0	0	0
Corector ortografic	9	9	7	8	8	0	0	0
Suport module adiționale	7	6	9	3	7	0	0	4
Newsgroup	4	0	7	8	0	0	0	9
Nota finală								
Resurse și compatibilitate	9	9	8.5	8.5	8.5	8	7.5	7.5
Ergonomie	7.33	6.33	8.33	5.33	4.33	7.33	3.67	4.67
Funcționalitate	7.21	7.47	6.79	5.16	4.84	3.79	4.42	3.79
Verdict	**7.59**	**7.55**	**7.44**	**5.86**	**5.47**	**5.34**	**4.89**	**4.71**

Partajare fișiere

Ares
2.0.7



Goana utilizatorilor după rețele de partajare a fișierelor este urmărită îndeaproape de autorități, acestea reușind închiderea sau restricționarea unor nume odată celebre precum Kazaa sau Napster. Cu toate acestea, utilizatorii reușesc să fie aproape întotdeauna cu un pas înaintea legii, aplicația de față nefiind singurul exemplu.

PARTAJARE LIBERĂ

Ares este unul dintre cele mai simple aplicații de partajare a fișierelor, interfața și opțiunile fiind simple și clare. Utilizatorul poate alege directoarele pe care dorește să le partajeze, după o verificare și calculare a sumei de control de tip TTH acestea devenind disponibile tuturor. Rețeaua Ares nu folosește un server centralizat, aceasta asigurându-i o independență totală, dar și o viteză mică de căutare. Pe lângă interceptarea link-urilor de tip Magnet sau interpretarea listelor de tip M3U sau PLS, Ares poate funcționa ca un client pentru protocolul BitTorrent, permițând totodată filtrarea fișierelor potențial periculoase. Utilizatorul poate limita atât numărul de conexiuni, cât și viteza conexiunii în ambele sensuri, oferind totodată informații suplimentare despre fișierul descărcat și posibilitatea împărțirii acestuia pentru utilizarea optimă a surselor multiple care îl oferă.

3 ÎN 1

Pe lângă funcția principală de partajare a fișierelor, Ares oferă și facilități suplimentare. Prima dintre acestea este funcția de chat, utilizatorul putând porni oricând un server local care să permită conectarea celorlalți utilizatori sau putându-se conecta la camerele de chat deja active. Împrumutând interfața modernă introdusă de Windows Media Player 11, Ares este și un client multimedia simplu, dar eficient.

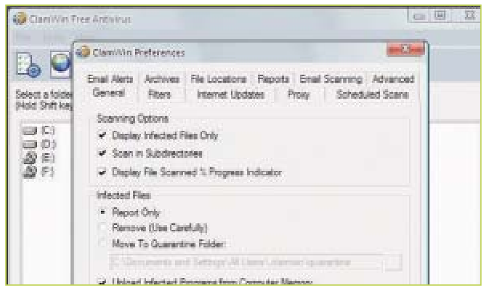
Contact	
Producător	Ares
Web	aresgalaxy.sourceforge.net
Detalii	
Versiune	2.0.7
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ interfață
+ suport TTH
+ stabilitate
- viteză căutare

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Antivirus

ClamWin
0.90



În ciuda creșterii eficienței și a diversificării tehnicilor de detecție, virușii, urmați mai nou de aplicațiile spyware și adware, au cunoscut o creștere a numărului lor și a metodelor de infectare, făcând dintr-o aplicație antivirus o necesitate stringentă.

OPEN-SOURCE

Clam Antivirus este un produs antivirus distribuit sub termenii licențierii GPL, aceștia aplicându-se atât motorului de scanare, cât și pachetelor de actualizări virale. Bucurându-se de o largă utilizare în mediul UNIX, acesta a fost portat și pe platformele Windows ca aplicație desktop. Chiar dacă rata de actualizare a acestor semnături virale nu este foarte mare, efortul comunitar neputând concura cu cel oferit de companiile specializate de top, aceasta este suficientă pentru a oferi o protecție la zi.

NU PREA EFICIENT

Față de produsele comerciale, ClamWin oferă o interfață deosebit de simplă. Aceasta facilitează atât accesul la opțiunile de scanare a memoriei, a întregului disc sau a unor directoare specifice, cât și la actualizările online. Acestea sunt de altfel și toate facilitățile oferite de ClamWin, neoferind o scanare în timp real al fișierelor. Fiecare fișier descărcat va trebui scanat manual, aplicația fiind capabilă să inspecteze arhivele sau căsuțele poștale ale aplicațiile de mesagerie electronică. Rata de detecție a aplicației este slabă, testele oferite de site-ul de profil Virus.gr plasând aplicația pe un modest loc 40, cu un procent de doar 51,23% fișiere maligne detectate. Utilizatorul va putea modifica și lista de fișiere scanate, acestea implicit făcându-se pe baza unei liste de extensii, și scanarea programată a directoarelor.

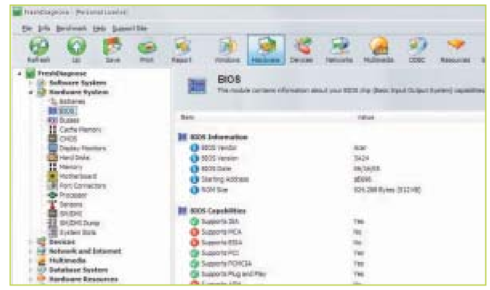
Contact	
Producător	Clam
Web	www.clamwin.com
Detalii	
Versiune	0.90
Sistem	Windows 98/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ consum mic de resurse
+ actualizări zilnice
- lipsă scanare în timp real
- eficiență scăzută

Verdict
★ ★ ☆ ☆ ☆

Utilitar sistem

Fresh Diagnose
7.52



Utilitarele de diagnostic și informare, menite a satisface curiozitatea utilizatorului fără a necesita deschiderea carcasei și căutarea specificațiilor tehnice, datează din vremuri imemoriale, un astfel de modul, destul de simplu, fiind inclus chiar în cadrul sistemului de operare DOS: Microsoft Diagnostics. Dacă aplicațiile precum SiSoft Sandra sau Lavalys Everest au dezavantajul prețului, Fresh Diagnose ar putea oferi o alternativă rezonabilă.

INFORMAȚII PENTRU TOȚI...

Aplicația oferă informații despre aproape orice și-ar dori un utilizator curios. Acestea includ atât modulele și componentele hardware, cât și componentele software, suplimentar existând și o categorie dedicată rețelelor, aceasta oferind informații despre cantitatea de pachete transferate, porturi active sau resurse disponibile în cadrul rețelei locale. Informațiile software acoperă aproape tot, de la aplicațiile instalate sau setări ale sistemului de operare până la codec-urile active și driverele ODBC. Nici partea hardware nu este neglijată, oferindu-se informații referitoare atât la perifericele și componentele instalate, cât și la componentele de bază cum ar fi memoria, procesorul sau placa de bază utilizată, însă ducând lipsa unor detalii importante, cum ar fi setările curente ale memoriei sau informațiile cuprinse în SPD.

... DAR NU ÎNTOTDEAUNA CORECTE

Din păcate, aplicația are o serie de deficiențe care trag nota finală în jos. Monitorizarea hardware nu funcționează întotdeauna corect, existând și situații în care aceasta nu funcționează deloc. Mai mult, nu toate modulele de test oferă rezultate relevante, testul de memorie neoferind o viteză clară exprimată în megabiți pe secundă.

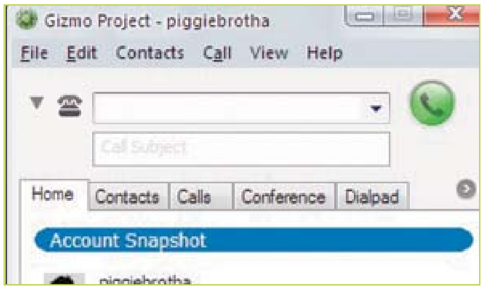
Contact	
Producător	Fresh Devices
Web	www.freshdevices.com
Detalii	
Versiune	7.52
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ informații detaliate
+ module de test
+ diagnostic rețea
- măsurarea performanțelor

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Mesagerie

Gizmo Project 3.0



Operatorii de telefonie, indiferent dacă este vorba de cea fixă sau cea mobilă, s-au trezit peste noapte cu o concurenţă acerbă din partea unor companii care aparent nu aveau nicio legătură cu acest domeniu. Companiile precum Skype au avut o ascensiune fulgerătoare, oferindu-le utilizatorilor ceea ce şi-au dorit dintotdeauna: convorbiri ieftine sau gratuite cu o calitate bună a semnalului audio.

GIZMO PROJECT

Proiectul Gizmo, spre deosebire de cel similar Skype, a pornit ca un proiect bazat pe protocoale standardizate deschise, acesta utilizând Session Initiation Protocol (SIP) şi Jabber ca principale căi de interconectare cu alte reţele şi terţi clienţi. Cu toate acestea, Gizmo este un proiect privat, utilizând şi unele codec-uri proprietare SIPphone. Clientul Gizmo este oferit atât pentru sistemul de operare Windows, cât şi pentru MacOS X, Linux sau terminalele Nokia 770 şi N800. Pentru asigurarea unei intimităţi a convorbirilor, Gizmo utilizează protocolul Secure Real-time Transport Protocol.

UN CLIENT DEOSEBIT

Interfaţa Gizmo este una clasică pentru un client de telefonie Voice over IP, utilizatorii Skype neavând nicio problemă cu adaptarea. Faţă de acesta însă, Gizmo oferă o serie de avantaje notabile cum ar fi mesageria vocală, interconectarea cu alte reţele compatibile SIP sau posibilitatea conectării cu clienţii de mesagerie instantă care utilizează protocolul Jabber. Calitatea sunetului este de foarte bună calitate, acesta evoluând însă şi în funcţie de lăţimea de bandă a conexiunii celor doi utilizatori. Mai mult, nu doar convorbirile între doi utilizatori Gizmo sunt gratuite, existând posibilitatea realizării gratuite a unor convorbiri către un terminal fix sau mobil.

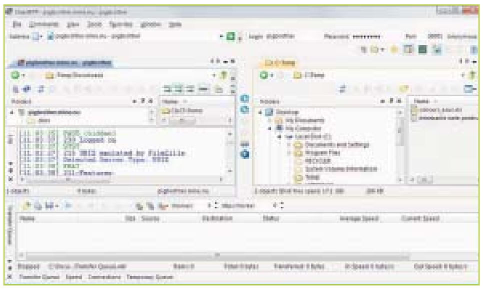
Contact	
Producător	SIPphone
Web	www.gizmoproject.com
Detalii	
Versiune	3.0
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ calitate audio
+ interfaţă simplă
+ standarde deschise
+ voicemail

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Client FTP

SmartFTP 2.5



Protocolul FTP este unul dintre cele mai vechi posibilităţi de transfer al datelor, acesta fiind folosit încă datorită caracterului privat al conexiunii, controlului avansat oferit de un server FTP şi imensei popularităţi.

UN CLIENT INTELIGENT

SmartFTP este un client complet, dincolo de facilităţile standard pentru un client FTP acesta având o serie de caracteristici deosebite. Cele mai utile sunt suportul transferului de date între două servere FTP, cunoscut şi sub denumirea FXP, în acest caz clientul având doar rolul controlului, şi suport pentru criptarea datelor, aplicaţia utilizând algoritmii SSL şi TLS. Pentru utilizatorii cu conexiuni limitate, aplicaţia oferă suport pentru servere proxy, aici regăsindu-se cele de tip Socks4, Socks 5 şi HTTP. Suplimentar, există suport şi pentru conexiunile efectuate prin intermediul unui router, fiind posibilă şi utilizarea modelelor compatibile cu protocolul Universal Plug and Play. Integritatea datelor transferate este asigurată de suportul pentru verificarea automată sau manuală a acestora prin compararea cu fişierele de tip sumă de control, existând suport pentru cele de tip MD5, SHA, CRC sau SFV. Chiar dacă momentan este aproape inutil, Smart FTP oferă suport şi pentru IPv6.

INTERFAŢĂ AGLOMERATĂ

Dezvoltatorii aplicaţiei au ales o interfaţă modernă ale cărei ferestre pot fi andocate sau pot fi lăsate libere, fapt care însă duce la aglomerarea rapidă a interfeţei. Utilizatorii clienţilor clasici FTP vor găsi deranjant acest fapt, suprafaţa activă a ferestrei, cea care conţine modulele de navigare locală şi remote, ajungând să aibă dimensiuni foarte mici chiar şi în rezoluţii mari ale ecranului.

Contact	
Producător	SmartSoft Ltd
Web	www.smartftp.com
Detalii	
Versiune	2.5
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ suport FXP şi SSL
+ verificare automată a integrităţii
+ suport bun NAT şi UPnP
- interfaţă aglomerată

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Player Multimedia

Zoom Player 5.0



Probabil că domeniul playerelor multimedia este unul dintre cele mai bogate segmente software, introducerea interfeţei DirectShow o dată cu apariţia sistemului de operare Windows 95 având un merit incontestabil. În aceste condiţii, este Zoom Player doar un alt player multimedia?

UN PLAYER DE ELITĂ

După instalarea aplicaţiei şi consultarea opţiunilor aplicaţiei, utilizatorul va descoperi un player deosebit de complex a cărui setare va necesita ceva timp. Atât controlul cu ajutorul tastaturii, cât şi cel cu ajutorul mouse-ului pot fi particularizate în detaliu, făcând din utilizarea acestui player o plăcere. Modul SmartPlay va permite particularizarea codec-urilor încărcate, putând fi setate şi excepţii, criteriul de departajare fiind extensia fişierului. Afişarea video poate utiliza atât clasicul Overlay, cât şi modernul Windows Media Renderer, în ambele cazuri putându-se seta Aspect Ratio particularizate, atribute de afişare pentru culoare sau luminozitate. Singura problemă majoră a aplicaţiei este lipsa unui modul de redare şi navigaţie DVD, acesta fiind disponibil doar în cadrul versiunii profesionale comerciale.

CODEC-URI LA CERERE

O facilitate interesantă este posibilitatea descărcării unor codec-uri şi filtre suplimentare, considerate importante, dar care nu sunt instalate în calculatorul utilizatorului sau care există, însă au versiuni neactualizate. Printre acestea se găsesc DScaler MPEG-2, Haali Media Spliter, FFDShow, DirectVobSub şi Gabest CD-Audio. Această facilitate este extinsă de posibilitatea controlului detaliat al tuturor filtrelor şi codec-urilor instalate în sistem şi a priorităţilor acestora.

Contact	
Producător	InMatrix
Web	www.inmatrix.com
Detalii	
Versiune	5.0
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ control amănunţit al codec-urilor
+ teme pentru interfaţă
+ calitate bună a redării
- lipsă redare DVD

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Microsoft Expression Web

Un rival pentru Adobe Dreamweaver

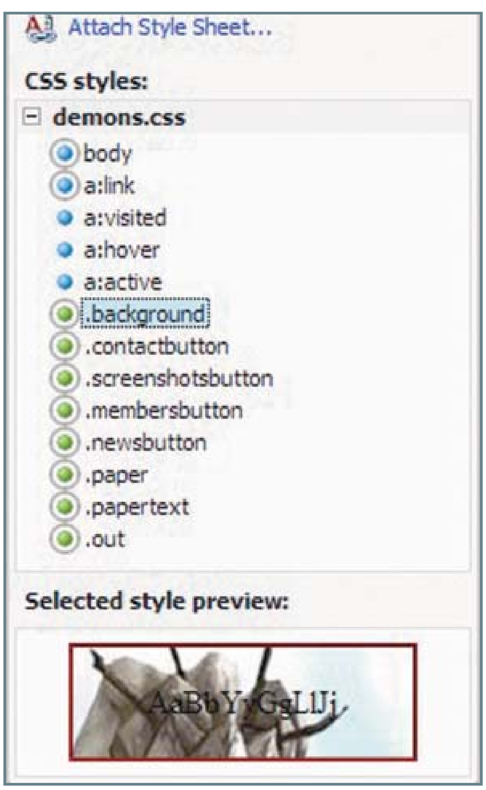
Cunoscute sub denumirea de cod Acrylic, produsele Microsoft din familia Expression încep să iasă încet din perioada de test, primul produs final lansat fiind aplicație de design Web denumită Expression Web. Celelalte două produse, aflate încă în stadiu beta, sunt Expression Design și Expression Blend.

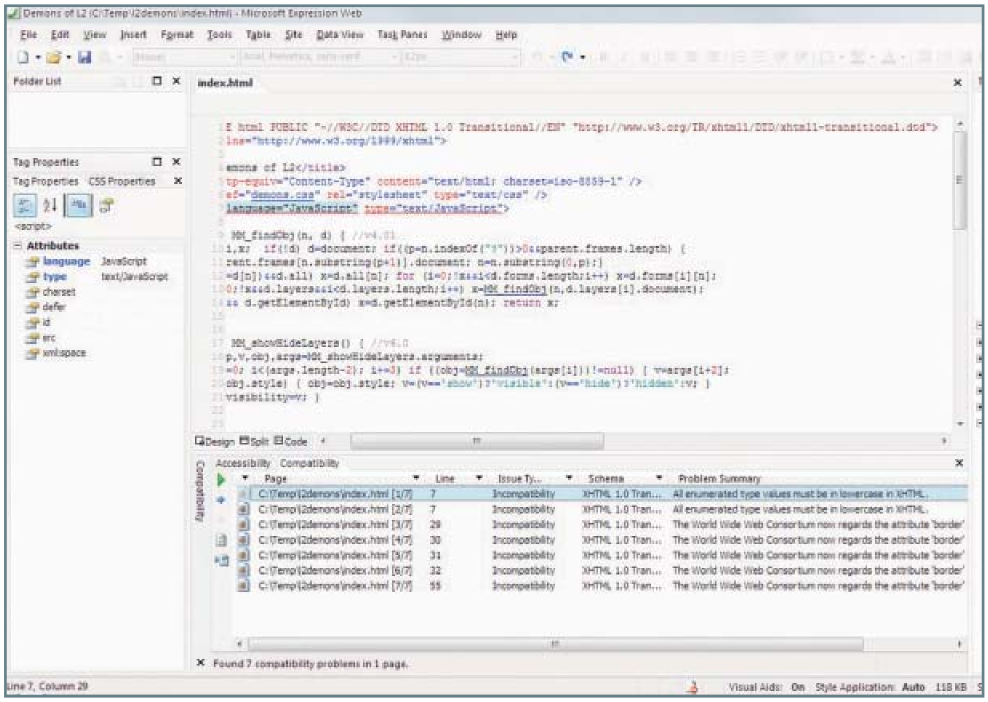
Dacă ultima este o aplicație destinată dezvoltatorilor de produse software, care permite asamblarea interfețelor aplicațiilor moderne ce urmează să se bazeze pe Windows Presentation Foundation, parte integrantă a proaspăt lansatului Windows Vista, primele două sunt instrumente clasice de exprimare artistică.

Atunci când în aceeași propoziție se regăsesc cuvintele-cheie "Microsoft" și "Web", de obicei aceasta nu este o propoziție deosebit de elogioasă. Spre surprinderea tuturor, produsul realizat este foarte îndepărtat de vechiul mod în care Microsoft a înțeles să trateze conținutul Web până nu demult.

Vechiul și deloc apreciatul produs FrontPage a dispărut, luând cu el și celebrele extensii a căror utilitate era deseori doar discutabilă. Locul acestuia a fost luat de un produs complet nou, cu rădăcini solide implantate în standardele Web, menit să rezole vechile probleme generate de respectarea opțională sau parțială a acestora.

O dată cu Expression Web a apărut și versiunea redusă a acestuia, care oferă doar o parte din facilitățile produsului principal, denumită SharePoint Designer și inclusă în cadrul pachetului Microsoft Office 2007.





O INTERFAȚĂ COMPLEXĂ

Microsoft a decis să nu riște nimic, interfața adoptată fiind una clasică, familiară oricărui utilizator al unui produs software destinat designului Web. În special utilizatorii aplicației similare Adobe Dreamweaver vor regăsi un mediu cunoscut, care poate fi modelat din câteva clickuri astfel încât să permită o tranziție rapidă către eventualul produs nou utilizat.

Interfața principală este ocupată în cea mai mare parte de fereastra care permite editarea vizuală. După dorință, utilizatorul poate comuta rapid în modul de editare directă a codului sau în modul split screen, convenabil pentru cei care doresc să lucreze într-un mediu mixt.

Imediat sub taburile aferente paginilor Web deschise, se găsește o bară deosebit de utilă a cărei existență le va face viața mai simplă designerilor: un selector pentru tagurile aferente obiectului selectat. O dată cu selectarea unei imagini, unui text sau unui alt obiect, mica bară de stare oferă acces la tagurile HTML aferente acestora, oferind suplimentar acces și la cele aflate la nivelul imediat superior, mergând prin structura arborescentă a paginii până la tagul de bază. Acest mic instrument oferă astfel posibilitatea accesării rapide a proprietăților tagurilor direct implicate în afișarea unui element, existând posibilitatea ștergerii, editării, poziționării și inserării de cod suplimentar.

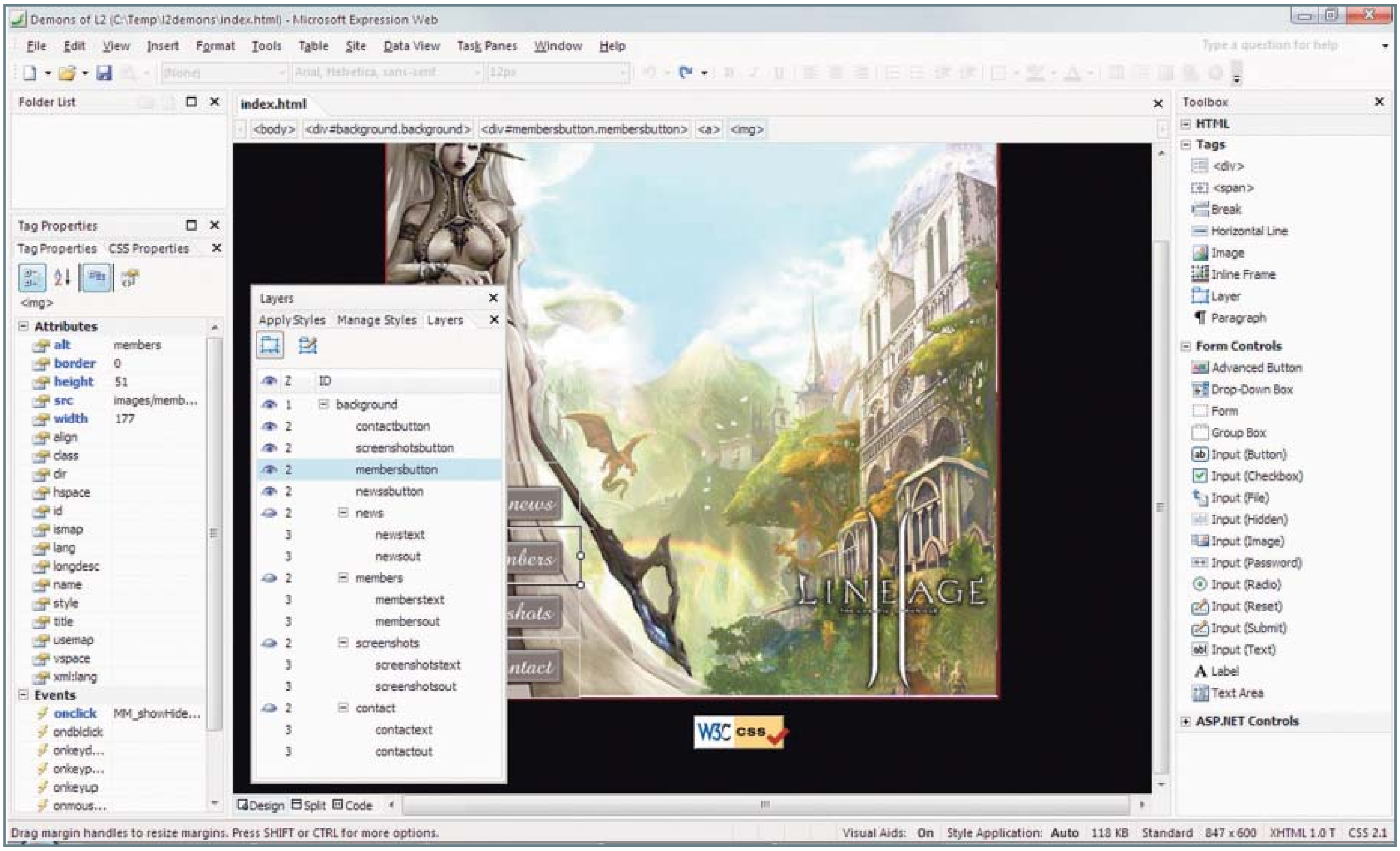
În mod implicit, partea stângă a ecranului aplicației este ocupată de un modul de navigare prin structura fișierelor și de un foarte util inspector al codului. Acesta din urmă oferă în două taburi separate, unul pentru tagurile HTML și celălalt pentru atributele CSS, informațiile necesare creării unui design corect. Mai mult, în micul panou dedicat codului CSS sunt afișate și regulile care afectează tagul selectat și modurile în care acestea interacționează. Astfel este posibilă observarea atributelor de același tip care definesc o singură proprietate, dar care sunt prezente în cadrul a două reguli de stil diferite. Acest tip de eroare de design este destul de dificil de observat uneori; chiar dacă în general aceasta nu afectează prea grav aspectul, poate duce în cazuri extreme la inconsistențe neașteptate de afișare.

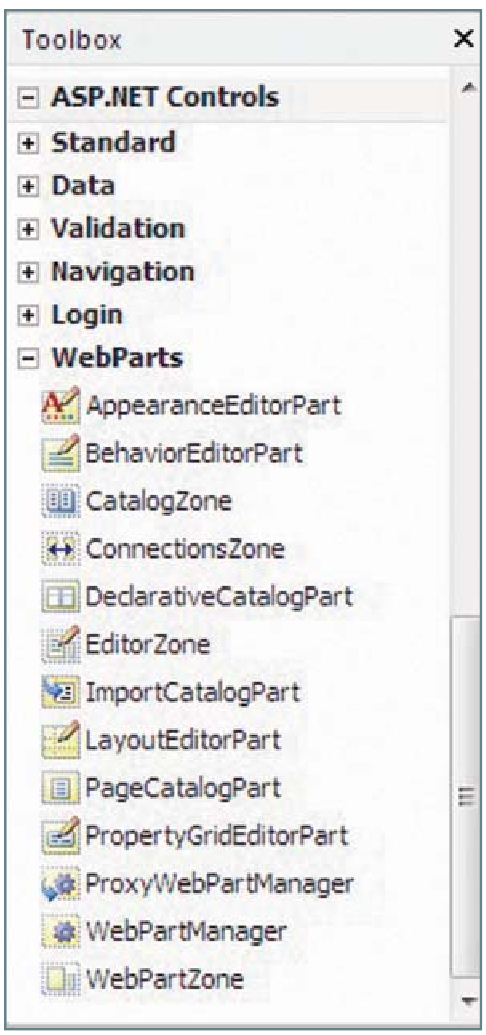
Partea dreaptă a ecranului este dedicată instrumentelor adiționale. Aici se regăsește o listă completă de taguri HTML și de controale adiționale cum ar fi formulare, butoane și câmpuri de text, precum și o serie consistentă de controale ASP.Net, lucru normal ținând cont că vorbim de o aplicație marca Microsoft.

CODUL INTELIGIBIL

Codul generat de vechiul FrontPage a arătat dintotdeauna de așa natură încât i-ar fi dat bătăi de cap și palpitații oricărui designer Web competent.

Din fericire, Microsoft a decis să urmeze calea standardelor definitivate de World Wide Web Consortium. În consecință, chiar și designerii Web care insistă să lucreze în aplicații ce permit doar editarea codului-sursă ar putea arunca o privire asupra produsului. Codul generat de aplicație este de bună calitate, rivalizând cu produsul concurent Dreamweaver. Cu toate acestea însă, dacă se dorește crearea unor pagini compatibile în totalitate standardelor W3C, va fi necesară și ajustarea manuală directă a codului. Aceasta este însă o limitare inerentă a oricărui editor WYSIWYG, Expression Web nefiind singura aplicație în culpă.





Mai mult, Expression Web poate deschide orice pagină HTML salvată de Dreamweaver, interpretând corect codul generat de acesta şi salvându-l la fel de corect, editarea putând fi continuată în aplicaţia originară aproape fără niciun fel de problemă. Singura excepţie notabilă este interpretarea codului JavaScript generat automat de către Dreamweaver prin aplicarea componentelor prefabricate cunoscute sub denumirea de Behaviors. Acestea însă pot fi înlocuite foarte simplu, lista de astfel de bucăţi de cod gata preparate fiind similară cu cea furnizată de Dreamweaver, chiar şi denumirea lor fiind păstrată.

Orientarea aplicaţiei către prezent şi viitor se poate observa şi prin lipsa tagurilor HTML aparţinând deja preistoriei Web. Cine caută taguri precum BLINK, B sau FONT ar trebui să renunţe şi să încerce să intre pe tărâmul minunat al codului CSS. Suplimentar, aplicaţia oferă două module foarte utile de verificare automată a codului. Acesta verifică compatibilitatea cu browserele Microsoft, dar şi cu standardele W3C care reglementează standardul HTML, oferind suplimentar şi verificarea codului CSS 1.0 şi 2.0. Partenerul acestuia este un modul care verifică respectarea standardelor de accesibilitate, oferind şi indicaţii şi linkuri semnificative către documentaţia ce ar trebui respectată pentru asigurarea acesteia.

Din nefericire, partea de editare server-side se limitează doar la deja menţionatul suport ASP.net 2.0. Cei care doresc un suport nativ pentru PHP, JSP, Coldfusion sau orice altceva trebuie să se orienteze către alte aplicaţii, Expression Web nefurnizând niciun suport pentru acestea. Pentru a păstra totuşi un ton optimist, trebuie menţionat faptul că nici suportul aplicaţiei Adobe nu este un exemplu de calitate, cu excepţia suportului foarte bun pentru ColdFusion, acesta integrându-se destul de slab cu serverele care rulează PHP sau ASP.NET.

UN RIVAL PENTRU ADOBE?

Chiar dacă Microsoft Expression Web este o aplicaţie bună, acesta nu oferă îmbunătăţiri semnificative faţă de produsul cu care concurează direct: Adobe Dreamweaver. Mai mult, acesta din urmă şi-a format deja o comunitate solidă care nu are încă niciun motiv de migrare către un produs nou. Dreamweaver oferă de asemenea o colecţie consistentă de module adiţionale, fie ele comerciale sau gratuite, care îmbunătăţesc semnificativ puterea acestuia. Însă pentru utilizatorii nou-intraţi în acest domeniul Expression Web este o alterntivă interesantă.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

Contact	
Producător	Microsoft
Web	www.microsoft.com
Detalii	
Versiune	1.0
Sistem	Pentium 700 , 512 MB RAM, Windows XP SP 2/2003
Program-gazdă	
Tip de licenţă	comercial

Evaluare generală

+ interfaţă intuitivă
+ compatibilitate standarde Web
+ controale prefabricate
- lipsă suport PHP

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆



HTC P3300
ADIO TASTATURĂ!

UŞOR ŞI MIC PENTRU UN PDA, P3300 SE POATE LĂUDA CU UN CONTROLLER CARE FACILITEAZĂ UTILIZAREA DISPOZITIVULUI CU O SINGURĂ MÂNĂ.

MAI VECHEA NOASTRĂ CUNOŞTINŢĂ, HTC, care în aproximativ o lună (mai precis pe 15 mai) va împlini 10 ani de existenţă, ţine să ne dovedească, încă o dată, că este unul dintre cei mai importanţi furnizori de soluţii mobile bazate pe Windows Mobile, indiferent că este vorba de telefoane inteligente sau PDA Phones. Pentru cei care nu sunt familiarizaţi cu numele HTC (High Tech Computer Corporation) trebuie spus că această companie cu sediul în Taiwan produce terminale cunoscute sub mai multe branduri de la HTC, Dopod sau Qtek, sau rebrandate de unele dintre cel mai mari companii de telecomunicaţii din lume, cum ar fi Vodafone, Orange, T-Mobile, Cingular sau O2. Ca fapt divers, compania HTC, a cărei ascensiune se leagă de parteneriatul cu Microsoft, este condusă de Cher Wang, fiica celui mai bogat om din Taiwan, multimiliardarul Y.C. Wang. Importanţa dimensiunii unui PDA tocmai când diverse emisiuni TV dedicate tehnologiei informaţiei şi comunicaţiilor vorbeau despre tendinţa utilizatorilor de a apela la două dispozitive separate (telefon şi PDA) sau la un singur dispozitiv de dimensiuni mari (PDA cu tastatura QWERTY) pentru nevoile de comunicare şi organizare a informaţiilor personale, cele mai recente lansări de terminale mobile nu fac altceva decât să contrazică această idee. Majoritatea dispozitivelor de tip PDA lansate în ultimele luni, printre care şi HTC P3300, pe care îl vom prezenta în acest articol, dispun de dimensiuni suficient de reduse pentru a elimina nevoia unui al doilea aparat. Această nevoie era dată de dimensiunile mari ale PDA-urilor (în special a celor cu tastatură), a căror utilizare pe post de telefon este greoaie şi inestetică. Dimensiunile şi greutatea reduse sunt esenţiale pentru funcţia de telefon a unui PDA. Un PDA cu dimensiuni reduse poate fi folosit cu uşurinţă ca telefon, fiind automat eliminată nevoia unui dispozitiv separat care să fie folosit doar ca telefon. Dimensiunea redusă de care se bucură HTC P3300 a fost obţinută, în principal, prin renunţarea la tastatură, dar acesta nu este singurul aspect răspunzător de dimensiunea terminalului. Am văzut şi alte dispozitive lipsite de tastatură a căror greutate era cu câteva zeci de grame mai mare. Lipsa tastaturii de la un astfel de dispozitiv nu trebuie văzută ca un minus. Aici intervin nevoia, stilul de utilizare şi preferinţele fiecăruia. Unii dintre noi au nevoie de tastatura QWERTY pentru e-mail-uri, SMS-uri, aplicaţii de tip office etc., în timp ce alţii (printre care se număra şi subsemnatul) preferă un terminal cu dimensiuni reduse, putându-se lipsi de tastatură. Evident, utilizarea unui astfel de dispozitiv, fără tastatură, presupune folosirea facilităţilor de scriere oferite de sistemul de operare. Microsoft a inclus în Windows Mobile 5 modalităţi de introducere a textului: Block Recognizer, Easy Keyboard, Keyboard, Letter





Recognizer și Transcriber. Cel mai simplu mod de introducere a textului este Keyboard, însă nu și cel mai rapid. Acesta presupune apăsarea pe rând, cu Styluss-ul, a caracterelor afișate pe ecran de o tastatură virtuală. La polul opus se află Transcriber. Acest mod presupune scrierea caligrafică a textului, întocmai ca pe un caiet dictando. Este cel mai dificil mod de introducere a textului la început, însă, odată deprins, se va dovedi și foarte rapid, compunerea e-mail-urilor concurând din punctul de vedere al vitezei cu scrisul clasic pe hârtie. Confortabil la cele 127 de grame ale sale, dispozitivul bazat pe sistemul de operare Windows Mobile 5.0 pentru Pocket PC se dovedește stilat și confortabil în utilizare atât ca telefon, cât și ca PDA. Confortul însă nu rezultă numai din dimensiunile și greutatea redusă, ci și din ergonomia ridicată pe care acest dispozitiv o oferă. Înainte de a intra în detalii despre elementele de construcție, trebuie spus că P3300 încântă prin designul global al dispozitivului și modul eficient și ergonomic de plasare și desenare a butoanelor, în general al întregului aparat. Și, foarte important, după cum veți vedea în continuare, acest dispozitiv poate fi utilizat foarte ușor cu o singură mână, întocmai un telefon obișnuit.

CUI ÎI TREBUIE TASTATURĂ CÂND ARE MOUSE ȘI TOUCHSCREEN?

HTC P3300 nu se deosebește esențial de alte PDA-uri motorizate de Windows Mobile în ceea ce privește butoanele obișnuite. Avem și de această dată clasicele taste (în număr de opt) de efectuare/încheiere a convorbirilor, butonul Start, Internet Explorer, OK, GPS și cele două taste soft. Acestea sunt grupate ergonomic în partea de jos, ușor de folosit și ocupând în același timp doar o mică parte din dispozitiv. Pe fiecare latură sunt plasate câte două butoane. Astfel, în dreapta să găsesc tastele de pornire/oprire a terminalului (aceeași tastă este folosită și pentru aprinderea/stingerea ecranului) și de utilizare a camerei foto, în timp ce pe latura stângă sunt plasate butoanele pentru comandă vocală și volum. Până aici nimic ieșit din comun. Însă ajungem la controller-ul plasat în mijlocul celor opt butoane din partea de jos a terminalului. Încadrat în fiecare parte de câte patru butoane, neobișnuitul controller al acestui model este compus din două elemente distincte: un inel metalic (care reușește să înlocuiască cu succes clasicul joystick cu patru direcții) și o rotiță plasată în centrul inelului, similară trackball-ului de la notebook-uri.

Inelul metalic reușește prin mișcarea de rotație să fie mai ușor de folosit decât joystick-ul cu patru direcții utilizat de multe terminale anterioare. Rotirea acestuia este posibilă în ambele direcții și permite navigarea atât pe verticală, cât și pe orizontală. Modul de funcționare a acestui inel este similar într-o oarecare măsură cu rotița de scroll a mouse-ului, în sensul că rotirea se face în pași ficși, separați printr-un sunet și o ușoară piedică. Fără aceasta, selectarea precisă a unei anumite opțiuni ar fi fost haotică.

Rotița din mijlocul inelului (sau trackball-ul) este chiar și mai interesantă, din două motive. Primul este dat de prezența pe ecran a unui cursor (întocmai celor din sistemele de operare obișnuite) care răspunde mișcării rotiței. Al doilea motiv rezultă din apăsarea rotiței, ceea ce (împreună cu amintitul cursor) face din această facilitate un adevărat mouse (cu un singur buton, bineînțeles). Mișcarea pe verticală și orizontală se face cursiv, singurele dificultăți de mutare precisă a cursorului apărând în cazul mișcării pe diagonală. Este posibilă și modificarea vitezei de mișcare a cursorului. Însă rotița-minune nu depinde de cursorul de pe ecran. Acesta poate fi dezactivat, iar rotița poate fi utilizată pe post de joystick cu cinci direcții. Ba, chiar mai mult, funcționalitatea acesteia crește în diverse programe precum browserele Web sau aplicațiile de Instant Messaging deoarece mișcarea într-o anumită direcție corespunde unei funcții specifice aplicației respective. De exemplu, în browser, mișcarea la dreapta corespunde funcției de navigare înainte, iar cea la stânga navigării înapoi, pe când mișcarea pe verticală selectează link-urile din cadrul paginii. Avantajele sunt evidente, iar cel mai important este eliminarea necesității folosirii Styluss-ului, cu excepția scrierii diverselor mesaje sau documente. De aceea, HTC P3300 reușește să se apropie, din punctul de vedere al confortului, de telefoanele clasice, putând fi utilizat foarte ușor cu o singură mână (la acest aspect contribuie și greutatea/dimensiunile reduse).



CARACTERISTICI TEHNICE

Dimensiuni:	- 108x58x16.8mm
Greutate:	- 127 grame
Ecran:	- TFT touchscreen, 65K culori, 240x320 pixeli, 58x42 mm
Baterie:	- Li-Ion 1250 mAh
Conectivitate:	- GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth, USB
Sistem de operare:	- Microsoft Windows Mobile 5.0 PocketPC
Memorie:	- 64 MB RAM, 128 MB ROM
Procesor:	- Texas Instruments OMAP850 200 MHz

GPS, DAR NU ȘI PENTRU NOI

Ca orice PDA modern, HTC P3300 include un modul GPS. Ba, mai mult, vine și cu suport software pentru acesta, din partea uneia dintre cele mai populare aplicații, TomTom. Aceasta permite chiar descărcarea gratuită a unei hărți. O funcție utilă a acestui modul este așa-numita Quick GPS. Aceasta are rolul de a încărca mai rapid informațiile prin descărcarea de pe Internet a datelor furnizate de satelit. Totul este perfect până aici, numai că, din păcate, România este trecută cu vederea de producătorul aplicației.

PACHET COMPLET

Dacă ar fi fost un articol pentru rubrica hardware, HTC P3300 ar fi primit nota maximă pentru dotări. Pe lângă deja clasicele Microsoft Outlook 2002 și programul de sincronizare Microsoft ActiveSync versiunea 4.2 (cea mai nouă versiune este 4.5, recomandată utilizatorilor Microsoft Office 2007), pachetul include și două dintre cele mai populare aplicații dedicate sistemului Windows Mobile. Este vorba de Spb GPRS Monitor și Sprite Backup. Primul vine să umple golul lăsat de sistemul de operare pentru contorizarea traficului GPRS (din motive care ne scapă, Windows Mobile nu include încă un astfel de utilitar), iar al doilea program, așa cum sugerează și denumirea, facilitează backup-ul datelor importante de pe sistemul de operare. Husa de piele și Styluss-ul de rezervă completează pachetul acestui dispozitiv.

A FI SAU A NU FI

HTC P3300 se dovedește un PDA Phone atractiv în principal datorită dimensiunilor reduse, fapt esențial pentru mulți utilizatori. Acestuia i se adaugă controller-ul care permite utilizarea dispozitivului cu o singură mână. La polul opus se afla lipsa suportului 3G, esențial pentru mulți utilizatori din segmentul business și nu numai. Cu toate acestea HTC P3300 este, la ora actuală, unul dintre cele mai interesante PDA Phone-uri care au la bază sistemul Windows Mobile.

Liviu Mihai
liviu.mihai@xtrempc.ro



e-Voluează în carieră!

"e-Voluează în carieră" este o nouă rubrică a revistei care își face pentru prima dată apariția în cadrul acestui număr. Piața locurilor de muncă este una din ce în ce mai dinamică, iar XtremPC urmărește să furnizeze spațiul necesar în care cererea companiilor interesate de descoperirea unor noi candidați se va întâlni cu potențialii viitori angajați. Pentru că, la urma urmei, cel mai potrivit loc pentru descoperirea profesioniștilor și a viitorilor profesioniști ai industriei IT&C este bineînțeles o revistă IT&C.

În cadrul acestei rubrici vor fi prezentate cele mai proaspete și interesante locuri de muncă din industria IT&C, ofertanții fiind atât companiile direct interesate cât și agențiile care intermediază și recrutează personal pentru acestea.

IT Hardware

BTS Engineer – Zapp
Support Engineer - Microsoft Romania
IT Suport Officer – ProCredit Bank
Asistent Service – AROBS Software
IT Manager – Adecco Resurse Umane
Programator PHP/MYSQL – Distrigaz Sud
System Administrator – Hermes Pharma
Web Designer – Attitude Grup
IBM Product Manager – TORNADO Sistems
Linux System Administrator - Streamwide Romania
IT Monitoring Technician - UPC Romania
Junior Java Developer - Betbrain Software
KEY ACCOUNT MANAGER - DIVIZIA IT&C - UTI SYSTEMS
Consultant Aplicatii - Abstract Connection

Internet/New media

Web Designer – Designer Chic Industry
Editor/operator continut website – Cream
web site Maintenance – APT Resources and Services
Graphic Designer – Vektor Media
Programator . NET – ECRM Europe
Senior Web developer – PHP/(My)SQL – International SEO Marketing
Area Sales Manager – Euroweb Romania
Director punct de lucru IASI – KEPLER
Junior Web Developer – INTELMED
DOTNET Programmer – Offshore Solutions

Software/Tehnologii

Programator LINUX – GECAD NET
Exchange Administrator – Rompetrol
Arhitect solutii integrate – ASCENTA
ATG Support Engineer – ORACLE
CRM Deployment Specialist – Orange
PHP Developer – Smart Tech 2000
Programator Junior PHP/MySQL – AXIAL
Appl. Developer (Eclipse) – BrainSpotting
Team Leader Soft Development – STABIPLAN
Analist Programator – Relad Pharma
Tester Servere Windows BitDefender - BitDefender
Graphic Designer - BARNETT McCALL Tech RECRUITMENT
ANALIST-PROGRAMATOR SENIOR - PharmEc Software
Java Developer - Mood Media Romania
Designer grafic 2d/3d - DevCell Software

Pentru mai multe detalii intră pe www.BestJobs.ro

Telecomunicații

Engineer, Network Planning – Vodafone
Technical Support for Wireless Networks – ITC Networks
Software Engineer – MOX Telecom
Business Engagement Manager Assistant – Orange Romania
Support Engineer – Endava
Coordonator Call Center – RCS&RDS
Director magazin GSM - CONTACT GSM

jocuri



Anda Drăgnuță anda.dragnuta@xtrempc.ro

Controversă piraterească

Furtul distruge jocurile pe PC?

De-a lungul anilor, am auzit prevestită moartea jocurilor de PC de fiecare dată când se lansa o nouă platformă. Desigur că vânzările au scăzut foarte mult. Mulți producători s-au îndreptat spre jocuri exclusiv pentru console. Iar dacă ar fi să ducem la extrem preferința pentru console, ne putem întreba dacă jocurile pentru PC mai au un viitor. Ei bine, au, dar depinde de perspectiva din care sunt privite. În acest sens, foarte mulți producători și publisheri consideră pirateria de pe PC printre principalele motive pentru care se îndreaptă spre alte platforme. De exemplu, Michael Capps (Unreal Tournament 3, Gears of War) susține că i se rupe inima să facă UT 3 pentru consolă, dar altfel nu s-ar putea recupera investiția. La polul opus sunt puse MMO-urile, care nu pot fi piratate. Ba da, pot fi piratate, dar nu prea sunt pentru că avantajele oferite de serverele oficiale sunt mult mai mari decât rularea unei copii oarecare pe cine știe ce server aflat la cheremul unui trișor.

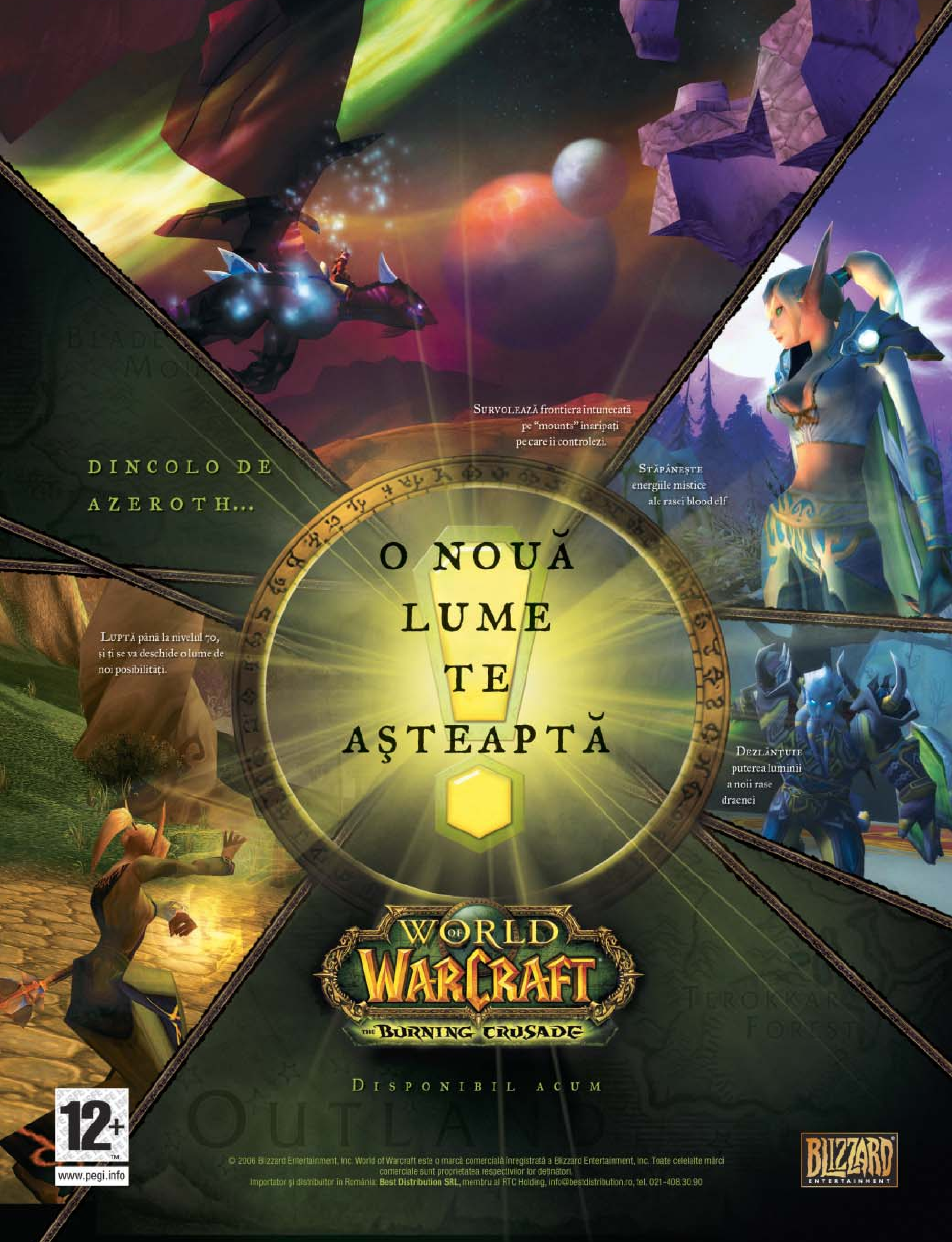
Nu ne-am propus să ținem partea pirateriei. Dar, oricât de mare ar fi această problemă, nu este motivul principal pentru care producătorii/publisherii pierd bani. Calitate și creativitate ar fi cuvintele de ordine pentru ca un jucător oarecare, dintr-o țară ca a noastră (unde jocurile sunt cam piperate la preț), să fie cu adevărat motivat să dea 150 de lei pe un joc. Evident, scăderea prețului ar fi și ea o metodă bună de motivare... dar din nou, dacă jocul este bun de aruncat la coș, cine dă bani pe el? Și, pe aceeași linie logică, de ce s-ar chinui să-l pirateze? Producătorii se plâng că nu au bani și timp dacă au scos un joc slab, iar publisherii acuză și ei pirații pentru că nu au profit, concediază angajați sau dau faliment. Desigur, pirateria are și ea poate un sfert din vină, dar restul procentelor sunt doar consecințe ale unei industrializări excesive, ale conceptului de "produs comercial" scos pe bandă rulantă care nu mai reușește să țină standardele ridicate. Plus că se discută despre piraterie pe PC de parcă pe console nu ar exista. Consolele pot fi modate, jocurile se pot copia, doar că procesul este un pic mai dificil și mai taie și accesul de la diferitele componente multiplayer.

Tot împotriva pirateriei au fost concepute tehnologiile DRM, protecțiile gen SecuROM, SafeDisk sau mult urâtele StarForce sau Tages. Toate acestea omoară experiența de joc, cu verificări nesfârșite ale discului din unitatea optică; sau nenumărate CD-uri care vin cu chei diferite pentru single player și multiplayer. De aceea preferăm să folosim imagini sau crack-uri no-CD, perfect legale, care ne permit să ținem în raft, frumoase (și mai ales funcționale) jocurile pe care am plătit bani grei. Pentru că nu mă despăgubește nimeni dacă mi s-a stricat discul fiindcă l-a amețit Tages-ul de atâta învârtit. La rândul lor, producătorii sunt forțați să termine rapid jocuri care vor apărea pline de bug-uri pentru care nici toate patch-urile din lume nu vor fi de ajutor, dacă impresia inițială a jucătorului este proastă. Pentru toate astea, din nou este acuzată pirateria. Repet, există pierderi din cauza pirateriei, dar nu poți acuza hackerii pentru că tu, ca producător/publisher, ai pus pe piață un titlu mediocru.

O altă declarație susținea că posesorii de PC-uri care au plăci video de 500$ știu cum funcționează Bittorrent-ul. Evident că știu, dar nu se mai evidențiază și reversul monedei. Tocmai acești deținători de PC-uri high end își permit să cumpere un joc pentru că știu că le va merge fără probleme. Marea masă a jucătorilor încearcă doar demo-uri sau piratează pentru a afla dacă jocul X va merge pe configurația lor; o cheltuială inutilă pe un joc care le-ar merge eventual peste vreo trei ani nu-i încălzește cu nimic. Și, până la urmă, jocurile de calitate au demonstrat că nu e nevoie de StarForce sau 50 de chei ca să fie pe locul întâi la vânzări. Galactic Civilizations 2, Company of Heroes sau Warhammer 40.000 - Dark Crusade sunt doar câteva exemple în fața cărora pirateria își scoate pălăria și intră în legalitate.

Din nou, precizez că nu ținem partea celor care acționează împotriva legii. Doar că vina declinului jocurilor de PC poate fi căutată și în altă parte.

Ultima oră – Noutăți din lumea jocurilor – 096
Audiție plăcută – Coloana sonoră în jocuri – 098
BlackSite: Area 51 – Înapoi în iadul din Nevada – 102
Loki – Patru lumi mitologice în pragul colapsului – 103
Halo 2 – Master Chief, din nou pe PC – 104
Left 4 Dead – Masă copioasă în rândul nemorților – 105
Command&Conquer 3: Tiberium Wars – Bătălia finală pentru tiberium – 106
Teenage Mutant Ninja Turtles – Familia Donatello, Leonardo, Rafael și Michelangelo – 108
Jade Empire: Special Edition – Soarta imperiului depinde de un singur erou. – 110
Tortuga - Two Treasures – Toate pânzele sus! – 112
Infernal – Fă-te frate cu dracu' până termini jocul! – 114
Sam&Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die! – A venit vremea alegerilor prezidențiale! – 116
Silverfall – Patruzeci de ore ca să devii rege – 117
Titan Quest: Immortal Throne – În lumea întunecată a lui Hades – 118
Test Drive Unlimited – Google Earth Hawaii Supercar Edition – 120
UEFA Champions League 2006-2007 – Revenirea mai puțin triumfală a lui Bumbescu – 121
Blackview – Mesaje din lumea de dincolo – 122


SURVOLEAZĂ frontiera întunecată pe "mounts" înaripați pe care îi controlezi.
DINCOLO DE AZEROTH...
STĂPÂNEȘTE energiile mistice ale rasei blood elf
O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70, și ți se va deschide o lume de noi posibilități.
DEZLĂNȚUIE puterea luminii a noii rase draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
OUTLAND
TEROKKAR FOREST
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90

ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

EURO PLAYSTATION3
Unde e compatibilitatea?

Aşteptările europenilor, care au fost deja privaţi de lansarea iniţială a consolei PlayStation3, sunt din nou înşelate de gigantul Sony. Astfel, printr-o declaraţie surprinzătoare, David Reeves, preşedintele Sony Computer Entertainment Europe, a lăsat să se înţeleagă că varianta europeană a consolei PlayStation3 nu va oferi acelaşi grad de compatibilitate cu titlurile de PSOne şi PS2 precum modelele americane sau asiatice.

În schimb, Sony se va concentra pe producerea de material nou, special proiectat pentru capabilităţile noului PlayStation3. Gurile rele afirmă că Sony pur şi simplu a eliminat anumite componente hardware din consolă, pentru a reproiecta şasiul PlayStation3, scăzând astfel semnificativ costurile de producţie. Compatibilitatea (redusă) cu titlurile vechi va fi asigurată de un update de firmware aşteptat o dată cu lansarea europeană.

Această mutare poate fi interpretată şi ca un îndemn de a cumpara în continuare PlayStation2, care rămâne cea mai bine vândută consolă a companiei, înregistrând vânzări de aproape 300.000 de exemplare în prima lună a acestui an.

În aceste condiţii însă, luând în considerare preţul piperat şi oferta sărăcăcioasă de jocuri, cine oare va fi interesat de noul PlayStation3, lansat în Europa pe 23 martie?



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
Poate a doua oară iese bine



Toţi amatorii de curse ilegale pe PC ştiu deja trista poveste a jocului Juiced. Clona nereuşită de Need for Speed Underground a sărit de la publisher la publisher, ca până la urmă să ajungă în curtea celor de la THQ.

Iar pentru că reputaţia dobândită de curând (prin publicarea unor titluri bune şi foarte bune - Titan Quest, Company of Heroes, Supreme Commander) le permite, cei de la THQ s-au hotărât să mai acorde o şansă francizei, anunţând Juiced 2: Hot Import Nights.

După cum o spune şi numele, vă puteţi aştepta la un nou joc de curse ilegale a cărui acţiune va avea loc noaptea. Jucătorii pasionaţi de cai putere vor putea conduce din nou maşini care mai de care mai exotice şi tunate.

Principala noutate pe care o aduce Juiced 2: Hot Import Nights este modul drift, deja o obişnuinţă la concurenţă, însă o premieră în cazul jocului publicat de THQ. Partea a doua a seriei Juiced va fi lansată în această toamnă pentru Xbox 360, PlayStation3, PlayStation2, PlayStation Portable, Nintendo DS şi, bineînţeles, PC.

MOTOGP 07
Bolizii, din nou pe două roţi

Pentru iubitorii curselor cu motociclete, THQ are o mare surpriză: MotoGP 07. Noul titlu continuă astfel seria MotoGP, care, în timp, a devenit cel mai cunoscut nume din lumea jocurilor pentru PC cu motocliclete.

MotoGP 07 va oferi întregul sezon 2007, complet licenţiat, cu toate echipele, motocicletele, piloţii şi traseele de anul acesta. Dacă doriţi să demonstraţi că Valentino Rossi nu merita să piardă titlul mondial anul trecut în favoarea lui Nicky Hayden,



acum veţi avea ocazia să "corectaţi" acest neajuns.

Nu în ultimul rând, MotoGP 07 va aduce câteva îmbunătăţiri nemaivăzute într-un joc cu motocliclete: bolizii de 800cm^3, cursele de tip "pink-slip" (câştigătorul primeşte drept premiu vehiculul învinsului), precum şi turneele organizate online.

Seria MotoGP s-a vândut în peste 1.5 milioane de exemplare de la apariţia sa, urmând ca ediţia 07 să fie lansată în această toamnă, pentru PC şi Xbox 360.

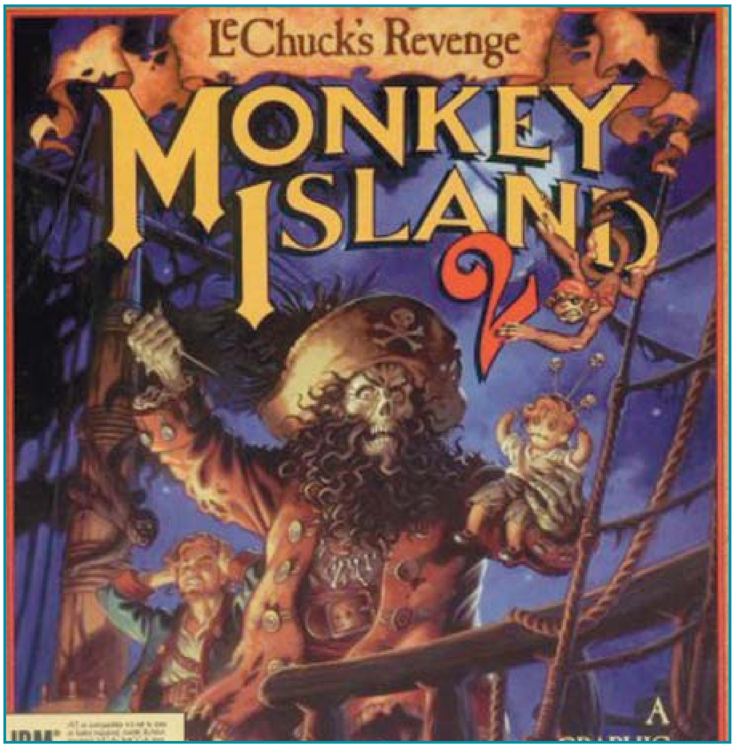


AUDIŢIE PLĂCUTĂ

COLOANA SONORĂ ÎN JOCURI

Am discutat despre poveşti, grafică, violenţă, greşeli sau continuări anulate, dar până acum am ignorat o parte integrantă a jocurilor care contribuie esenţial la crearea imersiunii în mediul interactiv: muzica.

ACUM MULŢI ANI, NINTENDO LANSA cu enorm de mult succes Super Mario Brothers, joc care includea muzică adevărată, coerentă, potrivită acţiunii. Această decizie nu a reprezentat doar o evoluţie logică, datorată avansării tehnologice. Shigeru Miyamoto, designerul jocului, declara: "Starea mentală a jucătorului când, singur singurel, intră într-o peşteră, trebuie recreată în joc. Când intră, el trebuie să simtă aerul rece care îl înconjoară. Nu doar experienţele, ci şi sentimentele legate de acţiune sunt esenţiale pentru a da un sens jocului". Astfel, este clar motivul pentru care muzica era şi, mai ales în ziua de azi, este esenţială pentru realizarea unei entităţi numite joc care să ne mulţumească din toate punctele de vedere. Şi mai ales să ne introducă în atmosfera mediului virtual, interacţiunea să treacă dincolo de click-urile de mouse pentru a ajunge la nivel cerebral şi, de ce nu, sentimental. Trebuie să recunoaştem, există melodii din jocuri, ba chiar coloane sonore întregi pe care le ascultăm separat. Şi dacă la noi discurile separate cu soundtrack-uri sunt o afacere relativ nouă, în Japonia este o practică comună, începută cu anime-urile şi continuată apoi cu melodiile din jocuri.



Muzica în jocuri aplică o serie de principii împrumutate din industria cinematogafică, care a avut mult mai mult timp la dispoziţie să înveţe. Astfel, dacă am putea echivala Pong cu filmul mut, muzica înlocuieşte lipsa vocilor din dialoguri. Apoi, în mod similar filmelor care trec de la un cadru la altul, la fel şi jocurile trec de la o scenă la alta. Muzica oferă continuitate, nu mai remarcăm atât de acut timpii de încărcare dintre niveluri, mai ales dacă în urechi ne răsună o coloană sonoră adecvată. Tot muzica este cea care identifică locul şi timpul desfăşurării acţiunii. Da, este uşor să pui o dată şi un an scrise pe ecran. Dar mult mai imersivă este o melodie cu instrumente tradiţionale sau vocală care să indice că jocul se petrece în Africa, în Japonia sau în Europa anilor '30. La fel, melodiile pot fi desemnate specific pentru un anumit mediu, fie el suprafaţă, subteran, terestru sau acvatic, astfel încât identificarea să se facă nu doar la nivel vizual, ci şi la nivel auditiv.

O altă regulă din filme aplicată în jocuri arată că muzica reflectă emoţiile personajelor. Ideea a pornit de la studierea operei lui Wagner, care ataşa unui personaj o anumită temă sonoră, numită laitmotiv. La fel,

într-un celebru exemplu, în Star Wars (filme şi jocuri), rebelii au tema lor relevantă, la fel şi Darth Vader şi Imperiul cu Imperial March. Cele mai comune trei laitmotivuri sunt legate de eroul pozitiv, de cel negativ şi de povestea de dragoste; evident, ele sunt mai mult sau mai puţin prezente împreună în acelaşi joc, dar principiul este respectat în continuare. Simultan cu reflectarea sentimentelor personajelor, melodiile întăresc acţiunea. Secvenţele audio antrenante care însoţesc părţi încinse dintr-un joc (fie ele de împuşcături sau întâlnirea cu un monstru într-un RPG sau o cursă furioasă de maşini) cresc nivelul de adrenalină, iar acţiunea este percepută mai acut. Cu cât secvenţele audio sunt mai bine potrivite cu momentele de acţiune/respiro din joc, cu atât creşte imersiunea. În acelaşi timp, muzica măreşte impactul dramatic, fie că sugerează veselie sau avertizează un moment periculos. Astfel că, dacă limbajul oferă informaţie, muzica oferă sentimente. Comunicarea contextului emoţional înseamnă umanizarea unui mediu altfel impersonal, deci avem de-a face cu un rol esenţial.

Şi totuşi cum s-a ajuns până la nivelul la care să avem coloane sonore licenţiate ale unor artişti celebri? Evident că începuturile au fost extrem de modeste şi total dependente de dezvoltarea consolelor pentru acasă şi, mai târziu, a PC-urilor.

OPT BIŢI ŞI CHIP-URI

Începuturile jocurilor video regăsesc muzica stocată în formă analoagă, pe casete sau pe discuri, medii care cred că sunt foarte familiare celor care au prins nu doar perioada ante '89, dar şi o bună bucată după aceea. Atât casetele, cât şi discurile aveau însă o tendinţă majoră să se strice, astfel că nu erau practice în maşinăriile uriaşe ale epocii arcade. O metodă mult mai simplă (şi ieftină) era muzica în format digital, adică existenţa unui chip care să transforme on the fly impulsurile electrice din codul computerului în secvenţe analoage care să fie auzite prin intermediul unei boxe. Cam aşa erau generate în anii '70 sunetele din jocuri, de obicei mono, în looping (se repetau) şi folosite cu multă zgârcenie, mai mult între niveluri decât în etapele de gameplay propriu-zis. Includerea muzicii aşa cum o ştim noi acum implica transformarea ei în cod de către un programator, cu sau fără experienţă audio. Astfel că, de exemplu, populara consolă Atari 2600 putea să scoată doar două tonuri ("note") simultan, prea puţine jocuri având atunci sunete digitizate.

Situaţia a continuat aproximativ la fel şi în anii '80, progrese notabile fiind doar în ceea ce priveşte numărul de canale: patru pentru Colecovision (1982) şi cinci pentru Famicom (1983, cunoscut ca NES la lansarea din SUA în 1985), dintre care un canal capabil de sunet secvenţial PCM. Spre finalul deceniului opt, abordarea începe să se îndrepte mai mult spre calitatea compoziţiei, iar o parte mare a melodiilor de atunci încă sunt populare. Acest lucru este valabil mai ales în Japonia, unde au fost prima dată lansate CD-uri cu soundtrack-uri din filmele anime. Compozitorii din acea perioadă - Koji Kondo (Super Mario Bros., The Legend of Zelda), Koichi Sugiyama (Dragon Quest), Rob Hubbard (Monty On the Run), Hirokazu Tanaka (Metroid şi Kid Icarus), Martin Galway (Times of Lore), Hiroshi Miyauchi (Out Run), Nobuo Uematsu (Final Fantasy), Yuzo Koshiro (Ys) – au pus bazele genului muzical pentru jocurile video şi sunt şi acum sursă de inspiraţie.

SINTETIZARE ŞI SAMPLING

Primul computer care a utilizat procesarea digitală a semnalului a fost Commodore Amiga în 1985. Placa de sunet avea iniţial convertoare de 8 biţi pentru transformare digital-to-analog. În loc să genereze simple "beep"-uri, se puteau rula scurte bucăţi preînregistrate stocate în memorie. Astfel, un producător putea utiliza o "mostră" sonoră a unui instrument real, la o calitate şi fidelitate ridicate. Pe măsură ce scădeau costurile legate de memoria magnetică (apariţia dischetelor), muzica din jocuri începe să-şi creeze o identitate proprie, iar mulţi compozitori realizează melodii care sunau precum cea de pe Commodore 64, rezultând genul "chiptune".

Celebru rămâne în acest istoric programul gratuit numit Sound Tracker, realizat de Karsten Obarski în 1987. Aşa începe epoca formatului MOD, care permitea producerea facilă a secvenţelor digitizate. Formatul continuă să fie folosit şi în anii '90, cu exemple ca Shadow of the Beast, Turrican 2 sau Laser Squad. Se evidenţiază tot acum compozitorul Richard Joseph, care compune melodii cu versuri pentru Sensible Software, cele mai faimoase fiind Cannon

Dicţionar

PCM (pulse-code modulation) – reprezentare digitală a unui semnal analog în care magnitudinea semnalului este preluată la intervale uniforme, apoi cuantificată într-un cod digital, de obicei binar. PCM este forma standard pentru audio digital la computere şi formatul Red Book;
Sampling – reducerea unui semnal continuu la un semnal discret, cum ar conversiunea unui wave într-o secvenţă de mostre separate;
MOD - un format de muzică (.MOD) care conţine un set de instrumente sub formă de mostre, un număr de modele (indică cum şi unde sunt rulate mostrele) şi o listă a modelelor de utilizat într-o anumită ordine;
Streaming - conţinut primit în mod continuu de către utilizator în acelaşi timp cu distribuirea acestuia de către provider. Cel mai bun exemplu în acest caz este YouTube;
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) - un protocol standard care permite instrumentelor muzicale electronice, computerelor şi altor echipamente să comunice, să controleze şi să se sincronizeze între ele în timp real. MIDI transmite date digitale (ca intensitatea notelor), semnale de control (volum, vibraţii) şi semnale temporale pentru setarea tempoului;
Looping - o porţiune dintr-o melodie editată pentru a se repeta la nesfârşit o dată ce bucata respectivă este interpretată complet.

iMUSE

iMUSE (Interactive Music Streaming Engine) a fost dezvoltat de compozitorii Michael Land şi Peter McConnell la începutul anilor '90 în grădina LucasArts, unde lucrau cei doi. Ideea din spatele acestui motor era sincronizarea muzicii cu acţiunea desfăşurată pe ecran; în acelaşi timp, se viza o combinare continuă şi adecvată a secvenţelor audio care să treacă de la una la alta fără a jena urechea. iMUSE a fost patentat de cei doi şi a fost folosit prima dată în Monkey Island 2: LeChuck's Revenge şi apoi în toate aventurile create de Lucas, dar şi în seria X-Wing. Luaţi ca exemplu scena cimitirului din Monkey Island 2: o muzică lugubră însoţeşte jucătorul cât stă în faţa porţilor locului de îngropăciune; când intră, muzica trece subtil printr-o serie de variaţii pe aceeaşi temă, făcând din nou tranziţia la partea lugubră în momentele de zoom pe un sicriu. Cam la fel se petrece şi în partea cu mlaştina, unde muzica începe cu un singur flaut şi sunt adăugate treptat alte instrumente, în stilul celebrului Bolero al lui Maurice Ravel. În X-Wing, iMUSE combina secvenţe inspirate din cunoscuta coloană sonoră a filmelor Star Wars (compusă de celebrul John Williams); de exemplu, apariţia unei nave a rebelilor era însoţită de de tema adecvată, iar o navă imperială era acompaniată de un fragment din Imperial March.

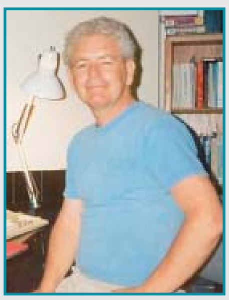


Compozitori și sunete celebre

KOICHI SUGIYAMA



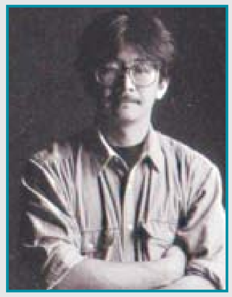
Considerat "marele boss al muzicii din jocuri", compozitorul japonez este cunoscut pentru coloana sonoră a seriei Dragon Quest. El este primul care și-a înregistrat muzica pentru jocuri cu o orchestră, inspirându-se din stilul compozițional al lui Johann Sebastian Bach sau George Frideric Handel, dar și din melodiile de film americane de la jumătatea secolului al XX-lea. El lansează în 1986 CD-ul "Dragon Quest I Symphonic Suite" realizat cu ajutorul Orchestrei Filarmonice din Londra. Tot Sugiyama este cel care a organizat și susținut primul concert cu muzică din jocuri, Family Classic Concert, pe 20 august 1987, continuând apoi cu o serie de alte cinci reprezentații, Orchestral Game Concerts, din 1991 până în 1996. În 1995 apare baletul Dragon Quest, Sugiyama lucrând în paralel și la alte proiecte. Iar muzica sa a reușit să treacă și de barierele concertistice ale Japoniei, fiind cântată la European Symphonic Game Music Concert în 2005.



ROBERT PRINCE

Compozitor și sunetist, Bobby Prince și-a început cariera ca avocat; acest lucru, declara el, l-a ajutat mult să găsească și să folosească portițele legale care să-i permită să folosească părți din melodiile altor formații fără să ceară permisiunea sau să plătească drepturi de autor. El a lucrat ca producător independent cu id Software și Apogee/3D Realms, aducându-și contribuția la titluri celebre cum sunt Commander Keen 4-6, Cosmo's Cosmic Adventure, Catacomb 3D, Wolfenstein 3D, Spear of Destiny, Doom, Rise of the Triad, Doom II, Duke Nukem II, Duke Nukem 3D.

NOBUO UEMATSU



Este unul dintre cei mai cunoscuți și prolifici compozitori de muzică pentru jocuri, fiind autorul marii majorități a coloanei sonore din seria Final Fantasy. Cu cel puțin 40 de CD-uri de soundtrack-uri publicate, Uematsu întrebuințează o gamă variată de stiluri, de la cele clasice până la muzica techno-electronică influențată de formația Emerson, Lake and Palmer. Seria Final Fantasy a beneficiat astfel de o coloană sonoră extrem de variată, cu piese clasice, rock sau acustice, din care se evidențiază tema principală din Final Fantasy VIII, Eyes on Me. Este prima melodie dintr-un joc care a câștigat un premiu, "Song of the Year (Western Music)" în cadrul ediției a 14-a a festivalului Annual Japan Gold Disc Awards în 1999.

MICHAEL LAND

În 1990, Land era angajat ca muzician și programator audio în cadrul LucasArts, primul lui proiect fiind The Secret of Monkey Island; coloana sonoră era extrem de diferită de influențele muzicii electronice create de Land până atunci, fiind alcătuită din teme caraibiene. Oricum, ca la majoritatea compozitorilor de muzică pentru jocuri, creațiile sale sunt extrem de variate, mergând de la influențe Yes, Grateful Dead și Jimi Hendrix până la Beethoven sau stilul polifonic al Renașterii. Majoritatea compozițiilor sunt realizate alături de John Williams, Clint Bajakian și Peter McConnell (cu care patentează iMUSE), dar creditele sale (mai mult pe partea de programare) includ și Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle sau Grim Fandango.



JEFF VAN DYCK

În 1992, la doar 23 de ani, van Dyck își începea cariera de compozitor și sound designer în cadrul Electronic Arts. De pe portativele lui au ieșit melodiile din clasicele Need for Speed sau jocuri de sport: FIFA, NHL, Cricket sau Rugby. Următoarea mișcare, aceea de a se muta în Australia pentru a lucra alături de The Creative Assembly (producătorii seriei Total War), i-a adus un premiu BAFTA pentru coloana sonoră din Shogun: Total War și încă o nominalizare pentru muzica din Rome: Total War. Ultimul său proiect a fost, evident, Medieval II: Total War, o coloană sonoră care se ridică la calitatea compozițiilor sale anterioare.



Fodder (1992) cu "War Has Never Been So Much Fun" și Sensible World of Soccer (1994) cu "Goal Scoring Superstar Hero". Evoluția continuă o dată cu lansarea SNES (1991), care conținea un chip Sony realizat pentru generarea de sunete și hardware special DSP. Avea opt canale pentru sunete "sampled", efecte DSP și sunet full stereo. Astfel, au apărut acusticele muzicale (Castlevania IV, F-Zero, Final Fantasy IV, Gradius III, Chrono Trigger), direcționale (Star Fox), spațiale (Dolby Pro-Logic a fost utilizat în King Arthur's World și Jurassic Park), dar și acustice arhitecturale și de mediu (Zelda III, Secret of Evermore). În acest moment, singura limitare era în continuare reprezentată de costul memoriei, dar acest lucru se schimba total în momentul apariței mediilor optice. În 1994, PlayStation1 cu drive CD-ROM suporta 24 de canale cu "mostre" 16-bit până la o rată de 44.1 kHz, egală calitativ cu cea a unui CD audio.



CE FĂCEA PC-UL

Cam în aceeași perioadă (anii '80-'90), samplingul ajungea și pe PC-ul limitat la început la un PC Speaker de doar un bit. Nici vorbă de sunete complexe, deci era nevoie de alte plăci care să permită măcar tonuri sintetizate. Producătorii foloseau secvențierea MIDI (DOOM) pentru că un PC oarecare nu avea puterea să redea sampling. Asta până la lansarea Sound Blaster de la Creative în 1989. Rămas celebru, Sound Blaster includea un port de joystick, suport MIDI, un port standard pentru alte plăci și 8-bit 22.05 kHz (apoi 44.1 kHz) înregistrare digitală audio și playback pe un singur canal stereo. Totuși, samplingul tot nu era utilizat foarte mult pentru că nu se putea rula mai mult de o "mostră". Abia apariția CD-ROM-ului și creșterea capacității mediilor de stocare le-au oferit producătorilor memoria necesară să folosească muzică adevărată.

Evident, în afară de utilizarea de compoziții originale, se folosea și muzică deja existentă. Cel mai celebru exemplu este, credem, coloana sonoră compusă de John Williams pentru filmele Star Wars, utilizată de atunci în toate producțiile legate de universului Războiului Stelelor. De atunci, totul este istorie, deja suntem familiarizați cu soundtrack-uri cunoscute, ale unor

artişti foarte populari, care îşi împrumută melodiile pentru jocuri ca Need for Speed sau seria GTA. Pe de altă parte, utilizatorul poate să-şi folosească muzica proprie, prin simpla copiere a fişierelor .mp3 în directorul dedicat din cadrul jocului. Tehnic vorbind, se folosesc în continuare "mostrele" sau o combinaţie între acestea şi streaming. Sistemele de combinaţii au devenit din ce în ce mai sofisticate, legând incidenţa unei anumite secvenţe muzicale de anumite replici ale personajelor sau de anumite acţiuni ale jucătorului.



MUZICA DIN JOCURI DINCOLO DE JOCURI

Cum am precizat la un moment dat, în Japonia comerţul separat cu soundtrack-uri este mult mai vechi decât în alte ţări. Acelaşi lucru este valabil şi pentru remixuri şi spectacole live care popularizau coloanele sonore. Koichi Sugiyama este primul care procedează astfel, punând în scenă o serie de concerte interpretate de orchestre filarmonice din Londra sau Tokio, cu muzică din seria Dragon Quest şi nu numai.

Primul eveniment de acest gen în afara Japoniei s-a petrecut în august 2003 şi au fost interpretate melodii de la Final Fantasy până la The Legend of Zelda de către Czech National Symphony Orchestra la deschiderea Games Convention din Germania. Evenimentul a fost de altfel repetat până în 2006. Muzica din jocuri continuă să depăşească bariere, în noiembrie 2003 Square Enix lansând Final Fantasy Radio pe America Online, având iniţial melodiile complete din Final Fantasy XI şi Final Fantasy XI: Rise of Zilart, plus secvenţe din Final Fantasy VII până la Final Fantasy X. Primul concert oficial Final Fantasy din SUA a fost susţinut de Los Angeles Philharmonic Orchestra în sala Walt Disney din Los Angeles în mai 2004, biletele fiind epuizate într-o singură zi. Iar în iulie 2005 aceeaşi orchestră susţinea concertul Video Games Live, cu muzică de la Pong până la Halo2, sincronizată cu secvenţe video şi efecte speciale, jocuri de lasere şi de lumini. Video Games Live are turnee în toată lumea de atunci, cel mai aproape de noi fiind programate (dar nu cu o dată fixă deocamdată) reprezentaţii în Germania, Italia şi Franţa.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

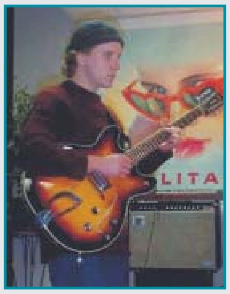
Compozitori şi sunete celebre



JESPER KYD

De origine daneză, Jesper Kyd şi-a început cariera cu muzică pentru jocuri de SEGA Genesis, alături de câţiva prieteni cu care înfiinţase o companie. Când publisherul lor dă faliment, Kyd se mută la New York şi îşi deschide propriul studio, în timp ce prietenii săi pun bazele IO Interactive, nimeni altul decât producătorul seriei Hitman. Legătura este evidentă, iar celebritatea lui Kyd îi va fi adusă de coloana sonoră pentru Hitman: Codename 47, o combinaţie de teme urbane şi instrumente tradiţionale. A urmat apoi Hitman 2: Silent Assassin, muzică înregistrată cu cei 110 muzicieni ai Orchestrei Simfonice şi Corului din Budapesta. Muzica din Freedom Fighters i-a adus nominalizări Billboard Digital Entertainment Awards (Best Use of Soundtrack) şi Game Audio Network Guild Awards (Best Original Vocal Song – Choral). Dar fuziunea dintre muzica electronică şi bucăţile simfonice şi corale din Hitman: Contracts îi aduce premiul BAFTA Best Original Music. Pe lista de realizări se mai numără Splinter Cell: Chaos Theory, dar şi muzica pentru Unreal Tournament 3.

MATT UELMEN



Este extrem de cunoscut pentru compoziţiile sale în cadrul Blizzard pentru seria Diablo, coloana sonoră extrem de atmosferică fiind răsplătită cu premiul inaugural IGDA Excellence in Audio în 2001. Pe partea ceva mai tehnică, a fost sound designer pentru Starcraft, iar dintre operele recente avem muzica din zona Outland pentru add-on-ul World of Warcraft: The Burning Crusade.



FRANK KLEPACKI

La 17 ani, americanul originar din Las Vegas şi-a început lucrul în cadrul Westwood Studios. Munca sa include seria Command&Conquer, seria Lands of Lore, seria Dune, seria The Legend of Kyrandia şi Blade Runner. Pentru Command & Conquer: Red Alert a câştigat două premii, dar destrămarea Westwood a întrerupt colaborarea pentru seria C&C. Klepacki nu a fost contactat să lucreze pentru Command&Conquer 3: Tiberium Wars (EA), dar el s-a alăturat echipei Petroglyph (foşti membri Westwood care au realizat Star Wars: Empire at War şi add-on-ul său, Forces of Corruption) şi compune actualmente muzica pentru Universe at War: Earth Assault!.

JACK WALL



Este probabil cel mai cunoscut pentru excepţionalele melodii din Myst III: Exile şi Myst IV: Revelation. Pe lista lui se mai află însă coloanele sonore din Unreal II, Splinter Cell: Pandora Tomorrow şi Jade Empire, RPG-ul celor de la Bioware. Totuşi, seria Myst i-a adus celebritatea, primind trei premii Game Audio Network Guild Awards (GANG): Music of the Year 2004 pentru Myst IV: Revelation, Best Original Vocal Song: Choral pentru tema centrală a jocului şi Best Live Performance Recording, tot pentru Revelation. Myst III: Exile i-a adus în 2002 premiul Soundtrack of The Year (Game Industry News) şi a fost finalist pentru Outstanding Achievement in Musical Composition oferit de Academy of Interactive Arts and Sciences (A.I.A.S.). Actualmente, Wall este directorul Video Games Live, un concert care popularizează pentru mase cele mai frumoase realizări ale muzicii din jocuri.

JEREMY SOULE



Muzica lui Soule este în mare parte realizată electronic şi emulată atât de bine că diferenţele faţă de o orchestraţie live sunt aproape imperceptibile. Pentru acest talent, pe lista sa de credite se află extrem de multe nume care au făcut istorie în industria jocurilor: de la Total Annihilation, Icewind Dale, Baldur's Gate: Dark Alliance şi Giants: Citizen Kabuto până la Dungeon Siege şi Dungeon Siege II, The Elder Scrolls III: Morrowind, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Guild Wars, seria Harry Potter (cu Harry Potter and the Chamber of Secrets a câştigat BAFTA în 2003), Natural Selection (MOD de Half-Life), Neverwinter Nights, Prey, Star Wars: Knights of the Old Republic (teme utilizate şi în Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords), Warhammer: Mark of Chaos, Warhammer 40.000: Dawn of War şi, cel mai recent, Company of Heroes şi Supreme Commander.

BLACKSITE: AREA 51

Acţiune

Înapoi în iadul din Nevada

“Principala diferenţă faţă de predecesorul său este abordarea în echipă a campaniei single player.”

În 2005, Midway păşea timid în teritoriul FPS-urilor, gen destul de străin autorilor seriei Mortal Kombat. Pionierul s-a numit Area 51, un shooter decent care, cu ajutorul vocilor unor personalităţi celebre precum David Duchovny sau Marilyn Manson, a reuşit să încaseze calificative pozitive, mai ales pentru varianta sa de PlayStation2.

Datele problemei s-au schimbat între timp, Midway fiind acum publisherul care se ocupă de viitoarele titluri ale celor de la Epic Games, autorii motorului grafic Unreal 3. Şi, pentru că doar un joc bazat pe acest motor grafic nu era de ajuns (John Woo presents Stranglehold), studioul Midway din Austin, Texas, a fost însărcinat cu realizarea celui de-al doilea, o continuare directă a FPS-ului din 2005 de care am amintit mai devreme.

Principala diferenţă dintre BlackSite: Area 51 şi predecesorul său este, pe lângă evidenta superioritate a actualei tehnologii 3D, abordarea în echipă a campaniei single player. Daca în primul Area 51 jucătorul se zbătea de unul singur pentru a supravieţui într-o lume parcă desprinsă dintr-o combinaţie între DOOM3 şi Half-Life, acum lucrurile s-au schimbat. Astfel, în BlackSite, personajul principal va face parte dintr-o echipă de patru oameni, trimisă să rezolve unele anomalii raportate în Nevada, în proximitatea bazei ultrasecrete cunoscute sub numele de Area 51.

Primul popas va fi oraşul Rachael, aflat sub asediul unor creaturi de origine extraterestră, numite The Reborn. Nu mică va fi surpriza echipei de intervenţie atunci când vor afla că aceste făpturi par a fi de fapt fiinţe umane modificate genetic în laboratoarele secrete din Area 51. Una din proprietăţile letale ale renăscuţilor este posibilitatea de a supravieţui "pe bucăţi", diferitele părţi ale corpului fiind capabile să atace duşmanul şi după moartea creaturii iniţiale.

Pentru a reduce la tăcere aceste fiinţe respingătoare, jucătorul va fi nevoit să folosească manevrele de echipă implementate de Midway în joc. Astfel, totul va fi controlabil cu ajutorul unui singur buton, ordinele iniţiate de acesta schimbându-se în funcţie de obiectul pe care a fost fixat reticulul armei. Sistemul folosit de Midway se aseamănă astfel foarte mult cu cele folosite în Republic Commando sau Rainbow Six: Vegas.

Multiplayerul nu a fost neglijat, pe lângă clasicile Deathmatch, Team Deathmatch sau Capture The Flag făcându-şi apariţia şi modurile de joc Humans vs. Reborn sau Siege (acesta din urmă se bazează pe controlul unor puncte strategice de pe hartă). După modelul Rainbow Six: Vegas, şi în BlackSite: Area 51 campania single player va putea fi abordată în modul cooperativ.

Noul FPS al celor de la Midway pare foarte promiţător, cei care au avut deja ocazia de a încerca o versiune de test a acestuia declarându-se foarte încântaţi. Rămâne de văzut dacă şi noi vom fi la fel de încântaţi în această vară, când BlackSite: Area 51 va fi lansat pentru Xbox 360, PlayStation3 şi PC.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

- PRODUCĂTOR: MIDWAY AUSTIN
- PUBLISHER: MIDWAY
- WEB: WWW.BLACKSITEGAME.COM

DATA APARIŢIEI: vara 2007





LOKI

RPG

Patru lumi mitologice în pragul colapsului

"Cel mai important aspect legat de rejucabilitatea jocului va fi generarea aleatorie a nivelurilor."

În timpuri îndepărtate, pe când lumea se afla încă sub influența zeilor mitologici, maleficul stăpân al haosului Seth a fost redus la tăcere de o armată invincibilă, formată de zeii egipteni și condusă de însuși Osiris. Învins, Seth a fost izolat într-un mormânt sigilat, ce ar fi trebuit să-i servească drept închisoare eternă.

Însă, la fel ca orice personaj negativ care se respectă, zeul haosului reușește să scape și, mai mult, descoperă o modalitate de a călători între lumile mitologice ale trecutului, tărâmuri izolate unul de celălalt până în acel moment. Spre disperarea tuturor, Seth găsește aliați de nădejde în celelalte mitologii, și, împreună cu aceștia, începe să-și pună planurile de răzbunare în aplicare. Acesta este firul epic ce stă în spatele action RPG-ului Loki, viitorul joc al francezilor de la Cyanide Studio.

Loki va oferi posibilitatea de a porni aventura împotriva lui Seth din patru posturi diferite, fiecare atașată uneia dintre mitologiile implementate în joc: jucătorii vor putea intra în pielea unui luptător nordic, a unei războinice din Grecia antică (slujitoare a lui Ahile), a unui vrăjitor egiptean sau a unei femei shaman aztece. Jocul va începe în lumea mitologică corespondentă personajului ales, urmând ca progresul prin celelalte lumi să rămână la latidudinea jucătorului. Acesta va putea alege ordinea în care va aborda tărâmurile rămase, cel mai important aspect legat de rejucabilitatea jocului fiind generarea aleatorie a nivelurilor.

Astfel, producătorii garantează că nicio sesiune de Loki nu va semăna cu alta, aducând ca argumente suplimentare peste 50 de quest-uri ce trebuie rezolvate, peste 200 de skill-uri accesibile personajelor sau circa 500 de obiecte unice presărate prin niveluri.

Nu în ultimul rând, evenimentele speciale precum asediul Troiei sau căderea Imperiului Aztec, precum și boșii direct inspirați din mitologie (Fenrir - fiul cu aspect de lup al lui Loki, dragonul Fafnir, Minotaurul din Knossos sau vestita Medusa) vor face deliciul oricărui amator de hack'n'slash. Multiplayerul nu a fost uitat nici el, șase moduri de joc fiind disponibile pentru partidele desfășurate în LAN sau online. Dintre acestea, posibilitatea de a aborda cooperativ campania single player (cu până la șase jucători) pare cea mai promițătoare.

Se poate de asemenea spune că francezii de la Cyanide nu au făcut niciun compromis în privința calității grafice din Loki: acesta folosește un motor grafic 3D de ultimă generație, capabil de efecte speciale impresionante, precum și sistemul de fizică AGEIA PhysX. Să sperăm că Loki va fi mai reușit decât Titan Quest pentru că, de ce să nu o recunoaștem, acest gen de jocuri are nevoie de un nou lider. Diablo II este deja cam bătrân.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

- PRODUCĂTOR: CYANIDE STUDIO
- PUBLISHER: FOCUS HOME INTERACTIVE
- WEB: WWW.LOKI-GAME.COM

DATA APARIȚIEI: Q2 2007





HALO 2

Master Chief, din nou pe PC

Acţiune

"Halo 2 nu va folosi DirectX 10, deşi va fi lansat exclusiv pentru Windows Vista."

- PRODUCĂTOR: HIRED GUN/BUNGIE
- PUBLISHER: MICROSOFT
- WEB: WWW.BUNGIE.NET/GAMES/HALO2VISTA

DATA APARIŢIEI: mai 2007

Halo este fără urmă de îndoială cea mai de succes marcă a Microsoft Game Studios; cele două jocuri ale seriei sunt poate singurele motive pentru care Xbox-ul iniţial a supravieţuit ritmului nebun impus de PlayStation2.

Primul Halo a poposit şi pe PC, într-o versiune adaptată numita Halo: Combat Evolved, portată de Gearbox Software. Combat Evolved a generat câteva controverse la vremea sa: producătorii au fost acuzaţi de comunitate de eliminarea anumitor elemente din titlul original de Xbox, ca şi de o optimizare precară (care făcea Halo de nejucat pe computerele modeste ale acelor vremuri).

Istoria pare a se repeta şi pentru a doua venire a seriei Halo pe PC, responsabilii pentru portare fiind acum cei din Hired Gun, un studio intern al Microsoft. Aceştia colaborează îndeaproape cu Bungie pentru a se asigura că utilizatorii de PC vor beneficia de aceleaşi facilităţi şi opţiuni care au făcut din Halo 2 un best-seller pe Xbox.

Pentru început, Halo 2 PC va arăta semnficativ mai bine decât confratele său de pe consolă, arhitectura nivelurilor, precum şi detaliul modelelor fiind îmbunătăţite serios. De asemenea, controlul a fost complet adaptat tastaturii şi mouse-ului, existând posibilitatea de a folosi şi un controller de Xbox 360. În rest, jocul a fost preluat ca atare de pe Xbox, cu tot cu pachetele de hărţi multiplayer lansate în timp, toate acestea fiind puse la dispoziţia jucătorilor de PC. Pentru cei nemulţumiţi de numărul sau calitatea hărţilor incluse în pachet va fi introdus şi un editor de niveluri multiplayer, special proiectat pentru această portare.

De asemenea, va exista şi un sistem care răsplăteşte anumite obiective îndeplinite pe parcursul jocului, experienţa atribuită contului online al respectivului jucător de Halo 2 crescând semnificativ. De altfel, Halo 2 este primul joc care va încorpora serviciul Games for Windows Live, viitorul "partener" pentru PC al binecunoscutului Xbox Live.

Din păcate, Halo 2 va fi lansat exclusiv pentru Windows Vista, deşi jocul nu se va folosi de facilităţile introduse de DirectX 10. În schimb, pe lângă serviciul Games for Windows, Halo 2 va folosi alte facilităţi introduse de noul sistem de operare Microsoft, precum rapid install (care va permite pornirea jocului direct de pe disc), exact ca un joc de consolă. Din nefericire, şi campania cooperativă caracteristică versiunii de Xbox va lipsi din varianta de PC.

Rămâne de văzut dacă cerinţele de sistem recomandate de producător (procesor 2GHz, 1GB Ram şi placă video compatibilă DirectX 9) nu vor fi totuşi cam ridicate pentru un joc apărut iniţial în 2004...

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro







LEFT 4 DEAD



Masă copioasă în rândul nemorţilor

Acţiune

"Acum s-a mizat totul pe jocul multiplayer cooperativ."

- PRODUCĂTOR: TURTLE ROCK STUDIOS
- PUBLISHER: VALVE SOFTWARE
- WEB: WWW.L4D.COM

DATA APARIŢIEI: Q2 2007

Counter-Strike: Condition Zero poate fi considerat mai mult o ratare, un joc modest bazat pe succesul unui predecesor faimos, care a reuşit să se facă remarcat datorită unui singur lucru: inteligenţa artificială dusă la un nou nivel.

Şi cum Valve Software nu este tocmai genul de companie care să lase o asemenea bijuterie să-i scape printre degete, autorii Condition Zero - Turtle Rock Studios - au fost puşi din nou la treabă. Left 4 Dead, rezultatul acestei noi colaborări, se vrea a fi jocul care va detrona o dată pentru totdeauna Counter-Strike din poziţia de lider al FPS-urilor multiplayer.

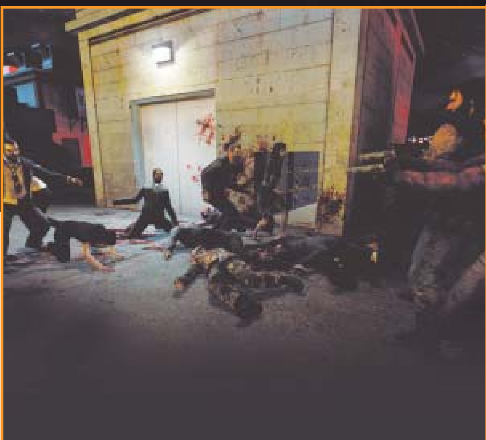
Marele avantaj al noului proiect este faptul că echipa producătoare nu a încercat reţeta clasică (shooter militar pe echipe cu arme realiste), ci a schimbat macazul, mizând totul pe jocul multiplayer cooperativ. Marele dezavantaj este alegerea unui subiect mai mult decât fumat drept punctul de start al jocului: planeta a fost infectată de un virus nemilos ce îi transformă locuitorii în zombie ahtiaţi după creier şi carne umană. Bineînţeles că undeva, într-un oraş uitat de lume, mai există patru supravieţuitori încă neinfectaţi care vor face tot ce le stă în putere pentru a scapă de hoardele de zombie flămânzi.

Jucătorii dornici de acţiune cooperativă vor intra în pielea acestor supravieţuitori şi, pe parcursul a patru campanii (fiecare formată din cinci niveluri), vor încerca să îndeplinească obiectivele ce vor garanta stârpirea neamului nemort. Însă nivelurile sunt astfel gândite încât coordonarea şi cooperarea eficientă dintre membrii echipei să fie cheile reuşitei şi în niciun caz abordările solitare de tipul Rambo. Iar dacă patru jucători vi se pare puţin, aflaţi că, dacă nu mai sunt locuri libere în echipa supravieţuitorilor, puteţi foarte bine să alegeţi calea nemoartă, controlând unul dintre zombie voştri preferaţi. Vor exista câteva tipuri jucabile de cadavre mergătoare: Hunter-ul este extrem de rapid, dar şi fragil; Boomer-ul va infecta jucătorii cu o substanţă care-i transformă în felul favorit de mâncare al nemorţilor; Smoker-ul a fost înzestrat de natură cu o limbă supradimensionată pe care o va folosi cum ştie el mai bine; Tank-ul nu poate fi selectat decât prin respawn, fiind un colos de carne putrezită foarte rezistent la atacuri.

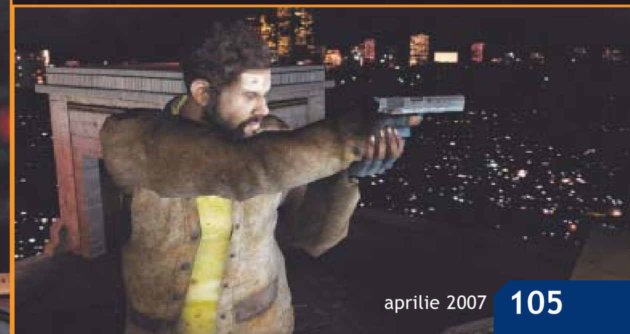
Dacă perspectiva de a întruchipa un zombie nu vă încântă, puteţi lăsa această povară în sarcina AI-ului de care vorbeam la început; rutinele de inteligenţă artificială ale celor de la Turtle Rock sunt perfect adaptate hoardei de creaturi diavoleşti.

Left 4 Dead foloseşte motorul grafic Source (se putea altfel?), însă capturile de ecran lansate până acum nu prea rup gura târgului. Probabil se va pune un accent mult mai pronunţat pe gameplay, Turtle Rock intenţionând să lanseze jocul atât pe PC, cât şi pe Xbox 360. Poftă bună!

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro







COMMAND&CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Bătălia finală pentru tiberium

INTERACŢIUNE
- trei facţiuni jucabile (GDI, NOD, Scrin)
- peste 35 de misiuni de campanie single player
- 20 de harţi skirmish/multiplayer

"EA a reuşit să păstreze viu spiritul seriei, adaptând caracteristicile C&C la cerinţele jocurilor moderne."

Data lansării: -

- PRODUCĂTOR: EA LA
- PUBLISHER: EA
- DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: WWW.COMMANDANDCONQUER.COM

Nenumăraţi pixeli s-au scurs pe monitoarele noastre din 1999, anul apariţiei C&C: Tiberian Sun, ultimul joc al seriei originale. Dar cei care au jucat nu uită, chiar şi după opt ani, astfel că sunt gata să se reaşeze în fotoliul strategic al comandantului cuceritor. Mai puţin contează că producătorii iniţiali, Westwood, s-au răspândit în cele patru vânturi. Este mai important că, cel puţin în varianta demo, EA a reuşit să păstreze viu spiritul seriei, adaptând caracteristicile C&C la cerinţele jocurilor moderne. Evident, cele două tabere n-au întârziat să apară. Nostalgicii se simt ca la ei acasă într-un joc care reţine interfaţa şi stilul de gameplay de acum aproape un deceniu. Cei care preferă complexitatea de tip Supreme Commander sau adrenalina Company of Heroes se uită la C&C 3 ca la un copil prea simplist să le reţină atenţia prea multă vreme. Şi, de data aceasta, departamentul jocuri s-a scindat şi el în aceste două tabere, astfel că vă vom prezenta argumentele fiecăruia. Concluzia urmează să o trageţi voi, să încercaţi jocul, măcar pentru ceea ce reprezintă numele Command&Conquer în istoria industriei interactive.

Anda

Mărturisesc că nu am niciun fel de încredere în producţiile EA, scoase pe bandă rulantă cu o cifră schimbată în coadă, doar pentru a goli buzunarele jucătorilor. Şi cea mai mare temere a mea a fost că şi acest nou C&C va avea aceeaşi soartă, realizat superficial doar pentru a profita de licenţă. Desigur că temerea mea nu va dispărea până ce nu văd jocul complet, dar ce am testat în demo m-a mai liniştit. Lupta pentru tiberium se desfăşoară în demo doar de partea GDI, facţiunea "bună", să zicem, cu două misiuni din campanie şi o hartă skirmish. Trecem peste tutorialul extrem de slab, nu e ca şi cum n-aş şti să mut camera sau să-mi selectez soldaţii.

Pentru că vorbeam de tabere, eu fac parte din cea care consideră C&C 3 prea simplist pentru anul 2007. Am transpirat în tranşeele din Company of Heroes şi m-am dat de ceasul morţii să plănuiesc atacuri strategice în Supreme Commander. Este vorba de organizare tactică, de o abordare nu neapărat matematică (deci oarecum limitativă), ci de satisfacţia cerebrală de a plănui un atac devastator cu pierderi minime. Luptele din C&C 3 sunt nebunia aceea în care o grămadă de trupe se reped peste o altă grămadă de trupe ca să le decimeze şi până la urmă să le distrugă şi baza. Da, trupele se bazează pe principiul piatră-foarfece-hârtie, dar n-am prea avut timp şi nici nevoie să apreciez clar care trupă este mai eficientă împotriva căreia. Să nu credeţi totuşi că jocul este uşor. Simplist, poate, dar AI-ul nu se jenează să vă dea de furcă şi se va dezvolta cu o rapiditate uimitoare. În demo am avut însă la dispoziţie doar un singur tip de comportament, astfel că rămâne să vedem şi alte abordări poate ceva mai tacticizate. O altă chestiune care m-a deranjat (deşi ea este acolo pentru că face parte din moştenirea seriei) este modalitatea de construcţie, în care clădirea este "produsă" în meniu, nu direct pe hartă. Ceea ce înseamnă click-uri în plus pentru plasarea ei propriu-zisă, chestiune care poate face managementul bazei mai greoi în timpul bătăliilor.

Oricum, aşa simplist cum mi se pare, C&C 3 pare să promită multe. Şi va fi evaluat şi notat în funcţie de meritele sale, nu pentru că este Command&Conquer, nici pentru că este făcut de EA sau pentru că are o abordare mai tradiţionalistă.

Cosmin

Command&Conquer nu a fost niciodată un joc complex din punct de vedere strategic. Şi nici nu mi-aş dori să fie vreodată. Prefer o abordare familiară, în care, dacă nu ştii ce face o anumită clădire sau unitate, măcar poţi deduce după aspectul ei, şi în care forţele armate numeric superioare vor îngenunchea orice apărare, oricât de bine ar fi fost aceasta organizată. Command&Conquer s-a bazat dintotdeauna pe această reţetă şi consider că Electronic Arts a luat o decizie bună atunci când s-a hotărât să o păstreze. C&C 3 este, dacă-mi este permisă comparaţia, un Quake III al jocurilor de strategie: rapid, spectaculos, accesibil oricui.

În esenţă, C&C 3 nu este decât o extensie modernă a jocului original, principalele diferenţe fiind cele de ordin grafic. Al treilea episod al seriei, după ce am putut vedea în demo, nu va dezamăgi fanii C&C: motorul grafic SAGE (folosit şi în jocurile Battle for Middle-earth) a fost trecut printr-un facelift impresionant, permiţând o grafică detaliată, plină de eye candy, la un framerate mai mult decât decent. Dacă ar fi să ne luăm numai după cerinţele hardware, C&C 3 se va impune fără probleme în faţa lui Supreme Commander.

Nu în ultimul rând, filmele prezente în demo păstrează intactă tradiţia Command&Conquer, actori cunoscuţi precum Michael Ironside făcându-şi acum de cap într-o rezoluţie cât se poate de High-Definition.

Trebuie să recunosc că nu mă aşteptam ca demo-ul Command&Conquer 3: Tiberium Wars să rămână atât de fidel conceptelor seriei începute de Westwood Studios în anii '90. Rămâne să vedem cum se va prezenta versiunea finală. Welcome back, Commander!

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro
Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro



Strategie

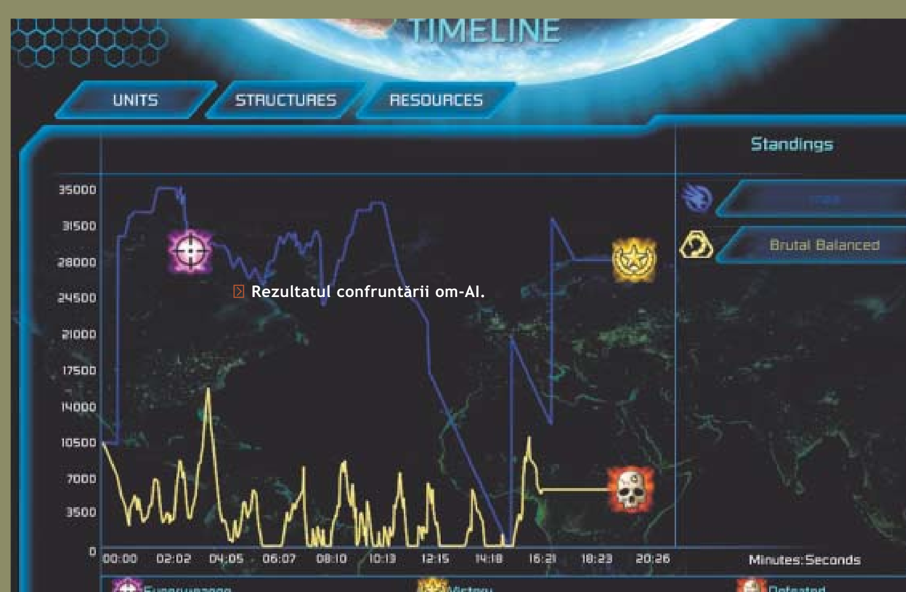






O explozie nucleară. Eficientă maximă.





Rezultatul confruntării om-AI.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Familia Donatello, Leonardo, Rafael şi Michelangelo

INTERACŢIUNE

- toate personajele din lungmetrajul asociat
- combo-uri speciale cooperative
- locaţii şi misiuni în plus faţă de film

"În funcţie de ţestoasa preferată, mânuiţi tridente, katane, nunchuk-uri şi un rokushakubo".

Data lansării: -

- PRODUCĂTOR: UBISOFT MONTREAL
- PUBLISHER: UBISOFT
- DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: HTTP://TMNTGAME.US.UBI.COM/

Ţestoasele Ninja şi-au făcut apariţia pe televizoarele noastre undeva prin anii '90, moment în care eram încă avizi de tot ceea ce avea de oferit relativ tânăra libertate venită după 1989. Şoarecele-maestru Splinter, dar şi nemesisul lui, Shredder sau simpatica April O'Neil ne-au făcut să ne lipim efectiv de micile ecrane. Apoi au urmat cele trei filme de lungmetraj, ba chiar şi benzi desenate, deşi la noi această modă n-a fost niciodată extrem de populară (nici măcar dacă ne gândim la poveştile siropoase din Bravo!). Sugestiv numite după patru dintre cei mai mari artişti plastici ai umanităţii, simpaticele ţestoase au ajuns nu doar bipede, ci şi extrem de pricepute în arte marţiale în urma contaminării cu un virus. Şi în jocul de faţă, realizat (după cum e moda) în paralel cu un nou film, cei patru trebuie să îndepărteze o fatală ameninţare ce planează asupra New York-ului. Lucrurile nu sunt însă chiar aşa simple, Leonardo trebuind să facă eforturi pentru a reuni familia verde cu carapace. Şi poate poate o să avem parte şi de Shredder...

Demo-ul este extrem de scurt şi are o durată limitată de joc, în funcţie de abilitatea celui care apasă frenetic pe taste. Evident, avem de-a face cu un platformer, unde contează enorm viteza mânuirii tastelor, cu salturi, răsuciri şi căţărări pe clădiri sau pe creste împădurite. În demo-ul propriu-zis avem de-a face cu un nivel urban, pe acoperişuri şi balcoane, unde învăţăm treptat ce pot face personajele, cum se luptă şi mai ales cum se pot ajuta unele pe altele în ceea ce priveşte salturile dificile sau combo-uri în bătălii. Pe de altă parte, am mai avut la dispoziţie şi o versiune preview special realizată pentru presă. Aici, ţestoasele schimbă poluarea oraşului cu verdele sănătos al junglei; acţiunea se desfăşoară însă în mod similar, cu salturi şi rostogoliri peste cascade şi prăpăstii. În stilul unui platformer autentic, eroii pot colecţiona token-uri, ce urmează să fie folosite pentru un scop încă nedezvăluit; dar cel mai probabil este vorba de upgrade-uri sau de tot felul de bonus-uri deblocabile.

Pretenţiile AI-ului nu sunt extraordinar de mari, nu avem de-a face cu un joc dificil, ci cu unul orientat spre mai micii jucători. Totuşi, gameplay-ul este amuzant chiar şi pentru copiii mai mari, cu condiţia să vă faceţi rezerve de răbdare. Şi eventual să puneţi la lucru un gamepad, pentru că se simt uneori probleme de cameră, cu unghiuri nu tocmai potrivite pentru saltul ce urmează să-l faceţi. Bătăliile sunt foarte simple şi, în funcţie de ţestoasa preferată, vă luptaţi cu... labele goale sau mânuiţi tridente, katane, nunchuk-uri şi un rokushakubo (băţul lui Donatello). Toată deplasarea prin niveluri este cronometrată, astfel că veţi fi probabil provocaţi să reluaţi anumite porţiuni pentru a obţine un timp cât mai scurt.

Este foarte posibil ca ideea de a ţopăi de ici colo prin diverse niveluri să nu vă atragă în mod deosebit. Avem pretenţia că am crescut, dar să ştiţi că, din când în când, o destindere cu un astfel de joc este excelentă. Teoretic, alături de film va fi ideal pentru fraţii mai mici sau pentru copiii celor mai maturi dintre voi.



Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro





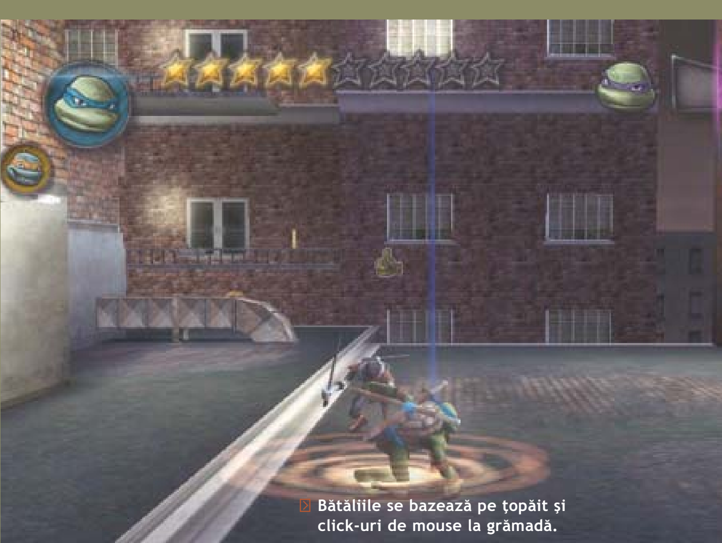
Acţiune/Aventură



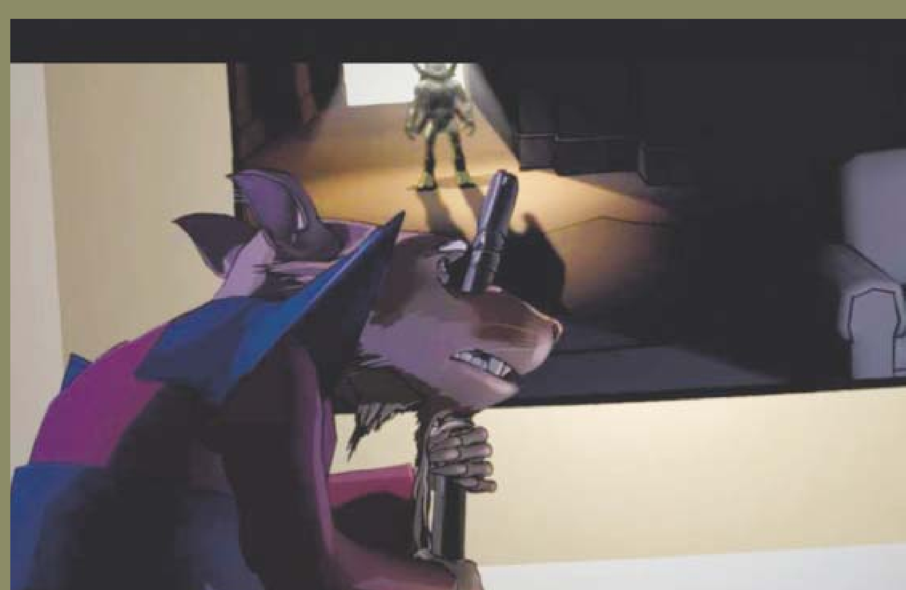




Secvenţele cinematice sunt scoase direct din benzile desenate.



Bătăliile se bazează pe ţopăit şi click-uri de mouse la grămadă.





O portare reuşită
a unui supersucces de acum doi ani.



Sânge, cadavre... delicios!



PREŢ: 119.97 RON • **PRODUCĂTOR:** BIOWARE • **PUBLISHER:** 2K GAMES • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** HTTP://JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Soarta imperiului depinde de un singur erou.

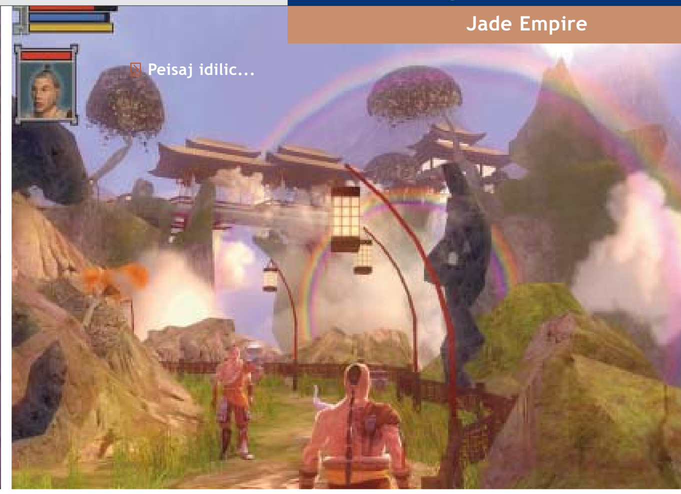
SĂ NE ÎNŢELEGEM DE LA ÎNCEPUT: sunt o mare admiratoare Bioware, studioul care a produs nu doar Jade Empire, dar şi primul Knights of the Old Republic şi a stabilit liniile directoare pentru Knights of the Old Republic II: The Sith Lords (produs de Obsidian). Ideea de a-i oferi jucătorului alegerea conştientă a consecinţelor acţiunilor sale a prins extrem de bine, mai ales în universul Star Wars din KotOR. Acelaşi lucru este valabil şi pentru portarea RPG-ului Jade Empire, apărut acum doi ani exclusiv pentru Xbox. Şi să nu credeţi că a fost vorba de lene în ceea ce priveşte întârzierea apariţiei pe PC. A fost doar vorba de înţelegerea cu publisherul care şi-a asigurat exclusivitatea platformei; acum oricum nu mai contează, Special Edition vine cu tot ce au avut posesorii de Xbox şi ceva în plus.

Povestea şi background-ul amestecă credinţele şi cultura întregii Asii, punând în prim-plan tipicul erou pe umerii căruia atârnă destinele imperiului de jad. Plecat dintr-o umilă şcoală de arte marţiale din provincie, protagonistul va urma un drum destul de liniar în încercarea de a-şi salva maestrul de Lotus Assassins, o organizaţie subordonată direct împăratului. Ce au asasinii cu bietul Master Li? De ce tocmai eroul nostru este singurul care poate restabili pacea nu doar în imperiu, ci şi în lumea morţilor? Nimic nu este aşa cum pare şi toate acţiunile şi personajele au o dublă faţetă, astfel că o să aveţi parte de ceva surprize. Evident că este greu să dau detalii fără să stric misterul intrigii, astfel că vă voi spune doar că există două finaluri, unul "bun" şi altul "rău", în funcţie de alegerile făcute.

Background-ul peste care este plasată povestea s-ar putea să vi se pară un pic superficial, mai ales la o rejucare. Totuşi, universul imperial este de ajuns de bine conturat, începând cu şcoala de arte marţiale plasată lângă un sat umil şi continuând cu mlaştini, peşteri, oraşul imperial, o pădure bolnavă şi subteranele asasinilor. Cele şapte capitole vă vor purta printr-un mediu foarte bogat şi colorat, tipic zonei asiatice, din care nu lipsesc dragonii, dar nici alţi monştri inspiraţi din mitologia chineză: cai, şobolani, elefanţi bipezi şi fantome cu măşti bogat decorate care întruchipează spiritele malefice. Peste stratul inspirat din cultura continentului galben este plasată partea care implică lupte; eroului i se pun la dispoziţie numeroase stiluri, cu combo-uri diferite, inspirate din tehnicile artelor marţiale, dar şi din invenţiile filmelor chinezeşti cu Bruce Lee sau Jackie Chan. Din păcate însă, pe cât de numeroase sunt stilurile, nu veţi putea să vă axaţi decât pe două-trei pentru că punctele de upgrade vin cu destul de multă zgârcenie. Ar fi de preferat să alegeţi stiluri diferite, pentru că unii inamici (şi mai ales boşii) sunt imuni la anumite tipuri de atac. De exemplu, fantomele sunt imune la arme albe, puteţi să le dispersaţi doar prin forţa brută a pumnilor şi picioarelor. De cealaltă parte, o categorie mai şmecheră de fantome este imună şi la pumni, fiind vulnerabilă doar la atacuri magice cu gheaţă sau foc. În funcţie de aliniamentul "bun" sau "rău" (The Way of the Open Palm, respectiv The Way of the Closed Fist), eroul este restricţionat doar la anumite stiluri. În afară de upgrade pentru arta marţială, trei puncte per nivel merg la Body (health), Spirit (energia Chi, echivalentul mana) şi Mind (o componentă în plus care se consumă când folosiţi săbii sau vă feriţi de o capcană). În luptele mai complicate, Chi poate fi folosit şi pentru refacerea vieţii şi există şi un stil special pentru recuperarea energiei direct de la inamici. Acestea, combinate cu sistemul simplist de recuperare a vieţii, fac din Jade Empire un joc prea uşor chiar şi pe un nivel normal de dificultate. Tot din cauza portării de pe Xbox, opţiunile de personalizare sunt foarte limitate; nu există un inventar propriu-zis, iar singurele obiecte de colecţionat sunt o serie de geme. Acestea intră sub formă de power-ups în cele şapte sloturi ale amuletei eroului, un obiect magic care îl va ajuta să-şi înţeleagă destinul. Partea bună este că, odată scăpat de încorsetarea gamepad-ului, există mult mai multe taste pe care să desemnaţi stilurile favorite şi să le schimbaţi

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.8GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1




Peisaj idilic...







INGREDIENTUL MINUNE: OPŢIUNI BELICOASE

Dacă pentru finalurile diferite Jade Empire merită jucat măcar de două ori, pot să vă ofer încă alte trei-patru variaţii pentru a-l relua. Numărul mare de stiluri de luptă s-ar putea să vă îndemne să alegeţi nu doar aliniamente diferite, ci şi personaje cu abilităţi diferite: întâi un fighter, apoi un magician sau un erou balansat. Un personaj masculin sau unul feminin, ca să vedeţi cine cu cine rămâne până la urmă. Variaţiile sunt multiple, ceea ce îmi aduce aminte că am terminat de vreo trei ori primul KotOR şi de vreo şase ori The Sith Lords, până ce mi s-a stricat hardul şi am ajuns cu el la garanţie.

on-the-fly pentru maximă eficienţă.

Tot la secţiunea chestiuni neplăcute intră şi limitarea la un singur companion, deşi până la final adunaţi vreo 12, fiecare cu o poveste ce merită explorată din plin pentru că vă poate aduce puncte pe aliniamentul dorit. Dacă ţineţi neapărat, puteţi avea parte şi de ceva poveste de dragoste romantică. Din aceste puncte de vedere, Jade Empire este mult sub primul KotOR, dar acesta din urmă beneficia însă de un univers mult mai popular şi mai bine pus la punct. În funcţie de preferinţe, veţi aprecia (sau nu) şi cele câteva minijoculeţe gen Space Invaders care fac trecerea dintre zonele jocului. Personal, prima dată m-am distrat, dar apoi mi s-a părut că rup imersiunea în poveste; aş fi preferat un simplu ecran de încărcare, oricum timpii sunt foarte scurţi.



Pe partea vizuală, se simte că au trecut doi ani de la lansarea de pe consolă. Nu spune nimeni că jocul arată rău, din contră, prezintă decapitări interesante şi efecte luminoase bine realizate; camera nu face multe probleme, doar ocazional (în arenă, de exemplu) blocându-se într-un colţ sau în podea (necesară repornirea jocului pentru a rezolva bug-ul). Absolut oribile sunt însă filmele CG, cu o rezoluţie care nu reuşeşte să arate decent nici măcar în 800x600, ca să nu mai vorbim de standardul (la mine, cel puţin) 1280x1024. Un extraordinar plus îl aduc însă vocile personajelor şi calitatea incontestabilă a dialogurilor. Unele opţiuni sunt evidente, altele sunt ascunse în întorsături ale frazelor; astfel se demonstrează că nu există bine sau rău la modul absolut, cele două căi ivite în faţa protagonistului nu sunt în sine negative sau pozitive. Totul depinde de intenţia cu care este realizată o anumită acţiune, deci binele sau răul se află doar în om. Oricât de filosofică ar putea părea abordarea, aplicarea le-a reuşit excelent celor de la Bioware. Totuşi, ca şi în primul KotOR, este mult mai simplu să mergi pe calea bună, cea rea fiind de-a dreptul malefică în cazul anumitor alegeri şi parcă mi-a fost milă de bietele fiinţe virtuale pe care le-am distrus.

Indiferent de calea pe care o alegeţi, Jade Empire: Special Edition nu trebuie ratat, mai ales dacă sunteţi fanii abordării duale aplicate de Bioware. Şi, chiar dacă nu sunteţi, o să apreciaţi în mod clar orele bune de bătălii fără prea multe pretenţii, doar cu scopul de a mai crea o fază spectaculoasă. Şi poate într-un viitor apropiat o să avem parte pe PC şi de Mass Effect (deocamdată Xbox360 exclusive), bazat pe acelaşi paralelism bine-rău preferat de Bioware.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

PRO

- poveste cu inspirate alegeri bine-rău
- grad mare de rejucabilitate
- combo-uri şi stiluri de luptă numeroase

CONTRA

- grafică un pic cam depăşită
- crash-uri şi blocări ocazionale la secvenţele cinematice
- univers destul de superficial

JOCURI ALTERNATIVE

Jade Empire: Special Edition

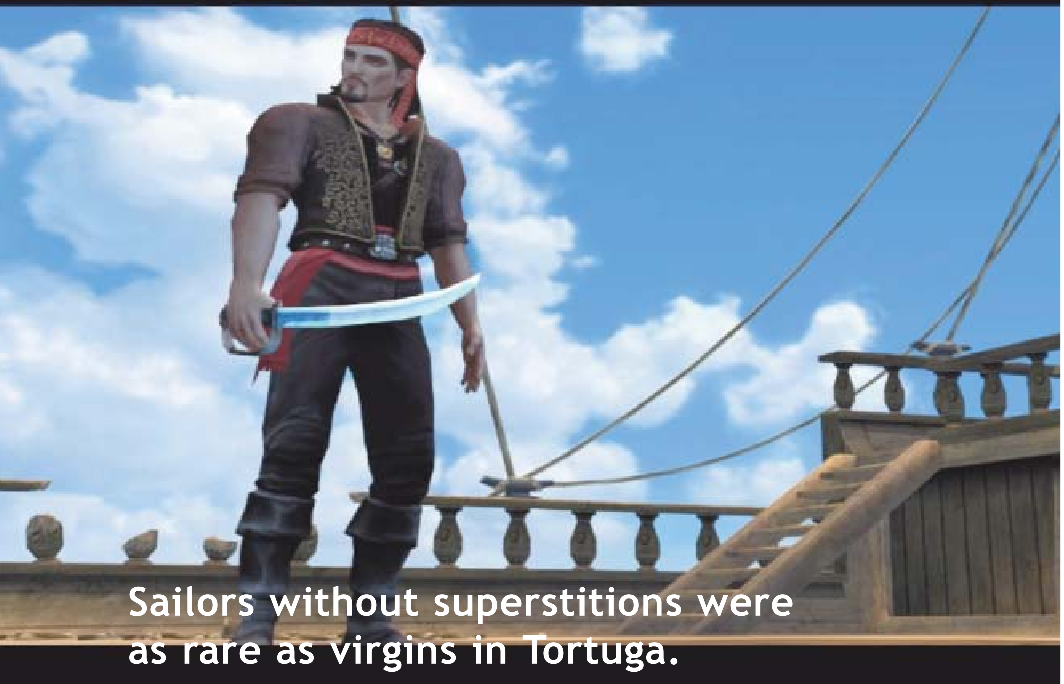
Knights of the Old Republic

Fable: The Lost Chapters

VERDICT

Un RPG remarcabil ca poveste, dar cam "vârstnic" şi cu unele lipsuri cauzate de portare.

8.5



Sailors without superstitions were as rare as virgins in Tortuga.





Uită-te la mine ce şmecher sunt.

PREŢ: 20 EUR • **PRODUCĂTOR:** ASCARON ENTERTAINMENT/GMBH • **PUBLISHER:** CDV SOFTWARE • **DISTRIBUITOR:** MONOSIT • **WEB:** WWW.TORTUGAGAME.COM

TORTUGA - TWO TREASURES

Toate pânzele sus!

NU. NU, NU şi NU. NU VOI FOLOSI "Aye, captain!" ca formulă de început sau comentariu la screenshot-uri. Este un clişeu, dar aşa este şi titlul de faţă, care foloseşte părţi arhicunoscute din mitologia modernă asociată cu fenomenul pirateresc, aşa cum apare ea descrisă în trilogia Pirates of the Carribean de pe marile ecrane.

Povestea împrumută foarte mult din filmul cu Johnny Depp şi vom intra astfel în rolul lui Thomas "Hawk" Blythe, un pirat bun la suflet, maestru în devenire în mânuirea sabiei şi căpitan de navă în timpul liber. În jurul său roiesc femei frumoase (da, există şi fiica guvernatorului şi este la fel de bătăioasă ca şi Keira Knightley din filme), piraţi imorali, beţivi notorii şi domnişoare cu moralitate cel puţin îndoielnică.

Nu eşti de la început stăpânul mărilor, te afli în subordinea legendarului pirat Blackbeard şi, cel puţin la începutul jocului, trebuie să îndeplineşti ordinele acestuia. Alături de tine luptă Sangua, fiica unei vestite vrăjitoare care cunoaşte secretele voodoo şi, deşi nu avem o luptă cooperativă în adevăratul sens al cuvântului pentru că nu există opţiunea de a emite ordine coechipierilor, prezenţa domnişoarei în joc nu este deloc lipsită de satisfacţii.



Nava ta, intitulată inspirat Hawkwind, este capturată chiar la începutul jocului, dar vei avea plăcerea de a conduce nave de diferite dimensiuni "împrumutate" cu diverse ocazii în apele albastre şi pline de rechini. Acestea au la dispoziţie mai multe tipuri de arme, de la tunuri, a căror munitie este infinită, până la ... o caracatiţă uriaşă pe care o lansezi la apă şi care înconjoară nava inamică, ţinând-o pe loc o anumită perioadă şi scăzându-i integritatea carenei. Asemănarea cu filmul Dead Man's Chest, partea a doua din Pirates of the Caribbean, este evidentă. Această similitudine nu se opreşte aici, astfel că inamicul cel mai periculos pe mare este o navă-fantomă care fură sufletele echipajului şi care are o parte importantă în desfaşurarea acţiunii.

Luptele se poartă pe apă sau pe uscat, însă modalităţile de control sunt clasicele taste din shootere (W,A,S,D) şi mouse-ul care schimbă unghiul de vedere şi răspunde la clic printr-o salvă de tunuri sau o rotire a sabiei. Scopul jocului nu a fost niciodată de a realiza un simulator realist de navigaţie, astfel că accentul este pus pe modul arcade de control, pe reacţii rapide care conduc la un joc furios şi care necesită concentrare.

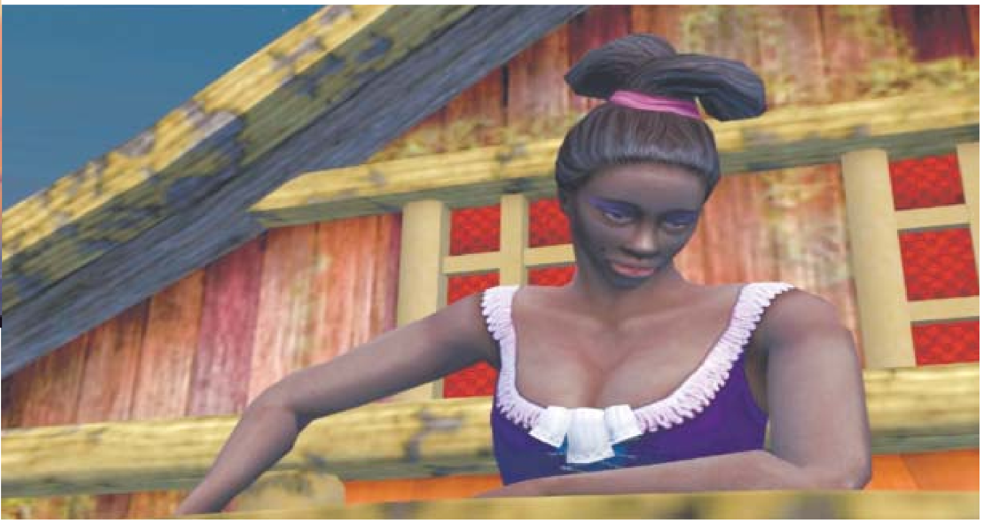
Sistemul de luptă pe pământ este prost implementat şi de multe ori se transformă într-o apăsare continuă a butonului stâng al mouse-ului într-o încercare disperată de a scăpa de atacatorii care vin toţi deodată şi lovesc în acelaşi timp; astfel personajul principal nu mai are posibilitatea de a se mişca şi nu poate decât să aştepte momentul în care bara de viaţă se termină şi ajunge mâncare pentru viermi. De-a lungul jocului,

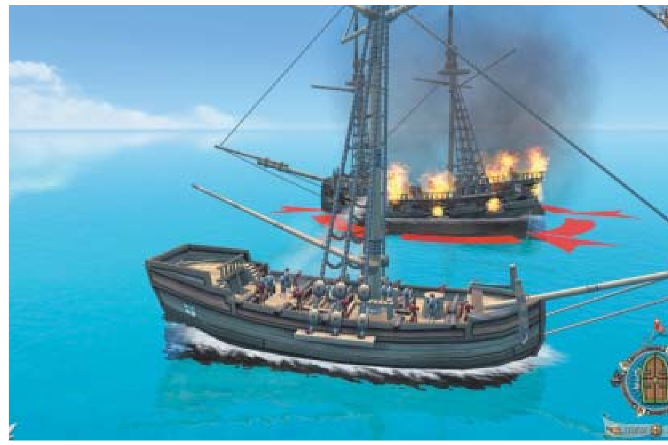
SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** -





En garde! Touche... A moi, les mousquetaires... aaaa...am încurcat jocul!





INGREDIENTUL MINUNE: SECVENŢE CINEMATICE

Filmele din timpul nivelurilor sunt bine regizate şi aduc informaţii noi şi importante pentru desfăşurarea acţiunii. Deşi calitatea tehnică nu se ridică la nivelul celei din jocurile de la Blizzard, există un stil distinctiv ce transpare din aceste secvenţe cinematice şi care te convinge să ai sentimente puternice pentru personaje.

Hawk învaţă combo-uri noi (dar şi reţete de cocteiluri!) şi reuşeşte să spintece cu mai mult spor inamicii.

Minisistemul de comerţ integrat în joc conferă o oarecare notă de originalitate; ai astfel posibilitatea de a transforma aurul câştigat prin uciderea adversarilor sau prin îndeplinirea anumitor sarcini în nivelul precedent în arme de foc pentru tine sau pentru navă, precum şi alte accesorii cum ar fi truse de prim-ajutor sau rom exploziv pe post de grenade. Informaţiile despre misiunea care urmează sunt foarte puţine, aşa că este dificil de folosit acest sistem pentru o planificare corectă a aventurii imediat următoare şi pentru a alege necesarul corect de obiecte.

Partea economică din joc nu se opreste aici, astfel că romul, acest combustibil de fiecare zi al piraţilor, devine şi motiv de luptă pentru supremaţie între puterile economice ale vremii, Spania şi Marea Britanie. Navele şi trupele celor două naţiuni vor participa intens la acţiune, iar Hawk va trebui să facă alegeri dificile pentru că de cele mai multe ori interesele sale sau ale aliaţilor de moment contravin cu cele ale supuşilor coroanei britanice sau ai regelui Filip V.

Până la un punct, jocul are potenţial pentru că prezintă personaje atrăgătoare şi o poveste interesantă, totul pe fundalul unei grafici acceptabile şi frumos colorate. Totuşi, luat la bani mărunţi, Tortuga are multe păcate nemărturisite la prima confesiune. Sistemul de redare a fizicii este absolut preistoric. Cu toate că jocul oferă suport pentru plăcile speciale de la Ageia, programarea de calitate s-a oprit la acest aspect pentru că poţi să intri prin pereţi, să cazi prin ziduri, să treci prin corăbiile inamice, iar umbrele sunt calculate ca şi cum ai avea un soare care luminează din locuri diferite în acelaşi timp.

O altă problemă este liniaritatea excesivă. La prima vedere, ai insule întregi de străbătut, vântul te poate purta oriunde în întinsul mărilor şi simţi mirosul de sare care te îndeamnă la aventură. Dar totul este o iluzie, pentru că stilul arcade se simte peste tot şi nu poţi devia aproape deloc de la linia poveştii. Astfel, nu poţi intra în casele care nu sunt marcate corespunzator ca făcând parte din aventurile prestabilite şi nu poţi debarca pe orice insulă în căutare de rom şi aur.

Se observă repede că jocul poate fi redus la "du-te acolo unde indică săgeata", "omoară tot ce vezi" şi "întoarce-te la locul de unde ai plecat pentru a primi răsplata şi o altă sarcină". Ceea ce scapă jocul de monotonie şi te face să doreşti să mergi mai departe este intriga captivantă susţinută puternic de filmuleţele dese şi bine realizate şi de personajele puternic conturate, deşi sunt prea puţin originale.

Una peste alta, Tortuga Two Treasures nu străluceşte la capitolele tehnice şi nici prin originalitate, dar compensează prin factorul distracţie, care ar trebui să conteze mai mult decât grafica de ultimă oră sau modul realist în care îşi mişcă inamicii membrele.

Razvan Amzu
razvan.amzu@xtrempc.ro

PRO
- oferă distracţia tipică pentru un joc cu piraţi
- poveste interesantă şi bine structurată
- secvenţe cinematice dese şi bine integrate

CONTRA
- foarte arcade şi excesiv de liniar
- sistemul fizic al jocului a fost probabil creat pe vremea piraţilor din joc

JOCURI ALTERNATIVE
- Tortuga - Two Treasures
- Pirates of the Carribean
- Sid Meier's Pirates!

VERDICT
Un joc cu piraţi în Caraibe. Lejer. De vară.

7.5



O viziune modernă asupra Iadului...

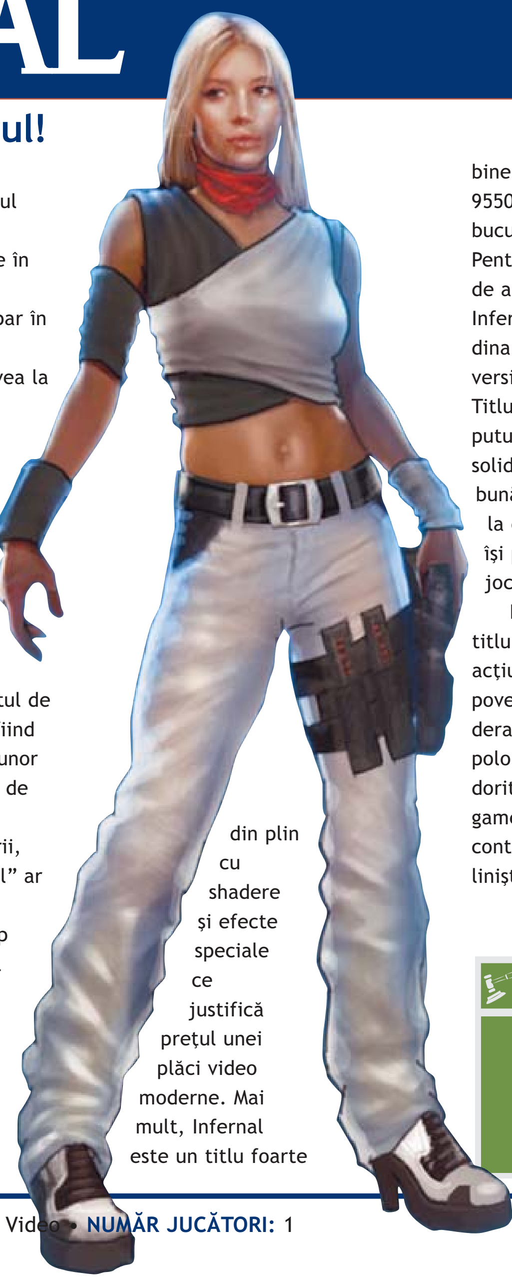




PREŢ: 119.9 RON • **PRODUCĂTOR:** METROPOLIS SOFTWARE • **PUBLISHER:** PLAYLOGIC/EIDOS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.INFERNALGAME.COM

INFERNAL

Fă-te frate cu dracu' până termini jocul!



TREBUIE SĂ RECUNOSC CĂ Metropolis Software nu era o companie de profil care să inspire prea multă încredere, Archanghel sau Aurora Watching fiind niște titluri mai mult decât modeste la vremea lor. Cu toate acestea, ultima lor creație, shooter-ul la persoana a treia Infernal, mi-a atras atenția încă de la apariția demo-ului acum o lună de zile.

Oricine are pretenții la cine știe ce titlu de acțiune, care să revoluționeze si să rescrie istoria acestui gen, și-a ales prost subiectul. Infernal este în mare parte un joc de modă veche, care se bazează pe niște rețete fumate de când lumea. Putem începe cu povestea absolut banală, demnă de scenariul unui "film de noapte" transmis de un post TV de mâna a doua: un fost înger este recrutat de diavol pentru a restabili echilibrul între Bine și Rău, însă deznodământul ajunge în mâinile unei femei frumoase. Tot firul epic din Infernal este un șir neîntrerupt de clișee, punctate de un voice acting strident și deranjant de cele mai multe ori. Noroc cu unele replici deștepte ale personajului principal, vocea acestuia fiind foarte asemănătoare cu cea a actorului britanic Jason Statham (The Transporter, Crank).

Gameplay-ul este elementul care face trecerea de la "old school" spre tendințele actuale în domeniu. Pe lângă împușcatul inamicilor propriu-ziși (care apar în cantități industriale), Ryan Lennox (îngerul decăzut) va avea la dispoziție o serie de puteri demonice speciale precum teleportarea (fie a propriului corp, fie a obiectelor/inamicilor din decor) sau viziunea infernală (care va indica locul unde se găsesc obiectele-cheie ascunse în niveluri). Acțiunea este în general intensă, arsenalul destul de reușit, sfârșiturile nivelurilor fiind punctate de bătălii împotriva unor boși interesanți. Totuși, rutina de tipul "explorează culoare claustrofobice, omoară monștrii, apasă butonul, doboară boss-ul" ar fi putut fi piperată un pic de posibilitatea de a trage în timp ce execuți o săritură în lateral sau în spate. Poate data viitoare.

Grafica, în schimb, este excelent realizată. Infernal folosește un motor grafic proprietar, nu neapărat de nouă generație, dar asezonat din plin cu shadere și efecte speciale ce justifică prețul unei plăci video moderne. Mai mult, Infernal este un titlu foarte bine optimizat, chiar și un Radeon 9550 fiind de ajuns pentru a te bucura de eye candy-ul infernal. Pentru fericiții posesori ai unei plăci de accelerare fizică AGEIA PhysX, Infernal oferă câteva efecte precum dinamica unor lichide, inexistente în versiunea obișnuită.

Titlul celor de la Metropolis s-ar fi putut ajuta de un mod multiplayer solid pentru a face o impresie mai bună, dar nu o face. Cei care sperau la câteva meciuri infernale online își pot lua gândul de la așa ceva, jocul fiind exclusiv single player.

Infernal este până la urmă un titlu al contrastelor: cei pasionați de acțiune și aspect grafic, pe care o poveste stereotipică nu îi deranjează, vor aprecia creația polonezilor de la Metropolis; ceilalți, doritori de inovație la nivel de gameplay și personaje centrale bine conturate, pot aștepta Alan Wake liniștiți.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Rai sau Iad, de modă veche sau modern, Infernal rămâne totuși un titlu decent. **7.5**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1







PREŢ: 8,95$ • **PRODUCĂTOR:** TELLTALE GAMES • **PUBLISHER:** GAMETAP/TELLTALE GAMES • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WEB: WWW.TELLTALEGAMES.COM/SAMANDMAX

SAM&MAX EPISODE 4: ABE LINCOLN MUST DIE!

A venit vremea alegerilor prezidenţiale!

PE PARCURSUL ULTIMELOR LUNI, Sam şi Max au devenit o prezenţă constantă pe harddisk-urile pasionaţilor de jocuri adventure, calitatea primelor trei episoade din noua serie lansate de Telltale fiind de necontestat. După un tur de forţă şi finalizarea primei jumătăţi a sezonului I, Telltale a hotărât că a venit vremea să plece urechea la criticile şi sugestiile fanilor: episodul patru, Abe Lincoln Must Die!, este primul din serie serios influenţat de feedback-ul comunităţii.

Aşadar, această a patra venire a duoului dinamic format din câinele detectiv Sam şi iepurele sărit de pe fix Max este şi cea mai lungă, fiind rezolvată astfel una din plângerile principale legate de vechile episoade. Din păcate, lungirea timpului efectiv de joc a fost făcută prin recurgerea la unele stereotipuri prezente în jocurile moderne de aventură, deloc potrivite pentru tipul direct de joc pe care-l reprezintă noua serie Sam&Max. Pentru prima dată de când joc noile aventuri de la Telltale, am reuşit să mă blochez într-un episod Sam&Max. Mai grav este că soluţia era ascunsă într-unul din locurile explorate de zeci de ori în vechile episoade, unde nimeni nu s-ar fi aşteptat să găsească ceva.

De asemenea, dupa ce în episodul trei am fost de-a dreptul încântat de povestea mafiotă cu urşi de pluş supradimensionaţi, Abe Lincoln Must Die! revine în aria scenariilor oarecum fanteziste, chiar şi pentru lumea din Sam&Max: cei doi trebuie să-l elimine pe actualul preşedinte al Statelor Unite şi să-l impună pe Max drept viitor conducător al destinelor celei mai mari puteri din lume. Bineînţeles că lucrurile nu sunt chiar atât de simple, Max având parte de o concurenţă mai mult decât serioasă în alegeri: însuşi Abraham Lincoln. Însă nimic nu stă între un iepure hotărât şi destinul său...

Umorul a fost păstrat la cote înalte, fiind totuşi un pic cam forţat faţă de cel din episodul trei, unde a fost dozat exact aşa cum trebuie. Dacă doriţi să vedeţi cum reputaţia unui patriot şi familist convins, precum cel mai iubit fost preşedinte al Americii, poate fi târâtă prin noroi în cele mai amuzante feluri, nu ezitaţi să încercaţi episodul patru.

Bineînţeles că nu vor lipsi personajele consacrate deja în primul sezon: Sybil, fostă psihiatră, editoare de ziar sau martor-cheie, acum maestră în arta dragostei aranjate; paranoicul Bosco, trecut în tabără comunistă, sau cei trei copii-vedetă, deveniţi peste noapte guvernatorii unor state din America. Un moment deosebit în acest al patrulea episod este reprezentat de o scenă parcă desprinsă dintr-un musical, în care politica externă a Statelor Unite este făcută cu ou şi cu oţet de către personajele jocului, într-un cântecel extrem de amuzant. Vocile de asemenea încep să se maturizeze, actorii care îi interpretează pe cei doi detectivi nebuni fiind din ce în ce mai pricepuţi.

Sam&Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die! reuşeşte să deranjeze prin prelungirea artificială a duratei de joc, însă recuperează puternic la capitolul umor de calitate şi situaţii inedite. Cu toate acestea, îndrăznesc să afirm că acesta este poate cel mai slab episod al seriei episodice apărut până acum: producătorii s-au chinuit prea mult cu rezolvarea unor aşa-zise probleme raportate de comunitate, în detrimentul realizării unui joc amuzant şi direct, aşa cum au fost primele trei episoade.

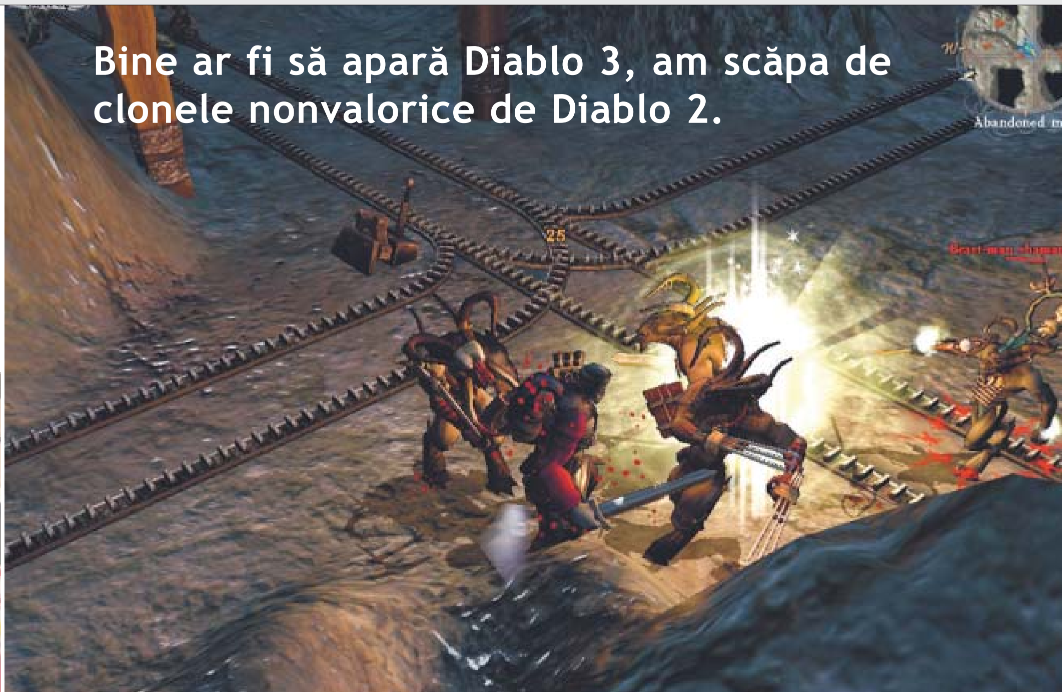
Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

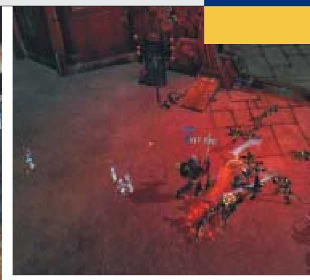
8

Deşi în continuare un joc foarte bun, episodul patru este cel mai slab dintre cele apărute până acum.

SISTEM NECESAR: Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Bine ar fi să apară Diablo 3, am scăpa de clonele nonvalorice de Diablo 2.





PREŢ: 25€ • **PRODUCĂTOR:** MONTE CRISTO • **PUBLISHER:** ATARI/DEEP SILVER/FLASHPOINT GAMES • **DISTRIBUITOR:** MONOSIT • **WEB:** WWW.SILVERFALL-GAME.COM

SILVERFALL

Patruzeci de ore ca să devii rege

A TRECUT VREMEA CLICK-URILOR la grămadă. Orice s-ar spune, Diablo este o serie veche, chiar dacă a scris o pagină serioasă de istorie. Tocmai în virtutea acestei file, imitatorii încă se străduiesc să vină cu ceva peste diavolul celor de la Blizzard. Reuşitele sunt îndoielnice sau cel mult de nivel mediu. Lucru valabil şi pentru Silverfall: hack'n'slash pur, cu ore întregi de distrus butoanele de pe mouse şi shortcut-urile de pe tastatură. Monştri banali până în vârful ghearelor: zombies, trolli, dwarfi, elfi, fantome şi combinaţii între cărucioare de handicapaţi şi solzi de dragoni sau urechi ascuţite de goblini.

Poveste? O chestiune aproximativă, "detaliată" în dialoguri succinte şi zgârcite cu vreo 10 NPC-uri de-a lungul nivelurilor. De altfel, interacţiunea cu personajele din joc este limitată la aceste dialoguri minuscule: "dă-mi misiunea, am rezolvat misiunea, bine, dă-mi recompensa, ia recompensa, pa!". Posibilităţile de personalizare ale eroului sunt şi ele limitate (gen şi nume), dar avem un arbore de abilităţi extrem de bine garnisit. Păcat că omorâtul de monştri mereu şi mereu devine repede plictisitor. Misiunile secundare sunt şi ele trase pe acelaşi calapod, doar cu o mică variaţie la cele legate de aliniamentul pe natură sau tehnologie.

Aliniamentul vine să mai aducă, măcar teoretic, un pic de diversitate într-un joc de altfel ciudat de liniar. De asemenea, este direct legat de utilizarea anumitor tipuri de arme, armuri sau magii. Cele două direcţii nu sunt neapărat una bună şi una rea, finalul jocului este oricum acelaşi. Poate doar unele situaţii de luptă pot fi evitate pentru că în joc sunt mult mai multe creaturi şi facţiuni dedicate naturii. Indiferent de direcţia pe care o alegeţi (sau nu, nu mi s-a părut o chestiune vitală), obiectele găsite sunt plictisitor de generice, chiar dacă variază de la item-urile banale până la cele "ultimate". Evident, de-a lungul acţiunii, vă puteţi alege şi cu o serie de însoţitori, al căror comportament îl puteţi seta după dorinţă. Şi vi-i recomandăm cu încredere, pentru că Silverfall tinde să exagereze cu dificultatea. Monştrii cresc în nivel în acelaşi timp cu eroul, astfel că ideea de a fi înconjurat (şi lovit simultan) de patru-cinci creaturi se termină invariabil cu un respawn în cel mai apropiat oraş. Personal, am mai fost un pic deranjată şi de un alt aspect: între rasele prezente nu există nicio diferenţă în termeni de abilităţi iniţiale, un troll de doi metri are aceeaşi forţă ca un goblin minuscul de 50cm.



În parte, Silverfall este salvat de grafică. S-ar putea să vi se pară un pic cartoony pe alocuri, dar nu vă lăsaţi înşelaţi. Sistemul vă va fi solicitat şi mulţi jucători s-au plâns de crash-uri sau de erori inexplicabile. Şi vă jur că n-am mai întâlnit până acum un joc cu niveluri atât de negre că nu vedeam unde să dau click şi mă bucuram să mai căpăcesc un inamic, însemna că pe acolo n-am fost încă. Peisajele la suprafaţă compensează însă (mai ales Cloudworks), dar sunt extrem de întortocheate, iar harta nu oferă multe indicii; noroc cu săgeţile indicatoare, altfel aş fi ajuns la "pierdut în mlaştină".

Nu prea pot să vi-l recomand. L-am parcurs de la un capăt la celălalt, inclusiv majoritatea misiunilor secundare. Însă cu plictiseala absolută a unui urs care ştie că mai are două luni de hibernare, dar suferă de insomnie. În lipsă de orice altceva, încercaţi-l, o să vă încânte privirea şi poate, poate vă motivează prin arborele de abilităţi foarte bine echilibrat.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Diablo este un joc de aur, Silverfall nu prinde nici măcar bronzul.

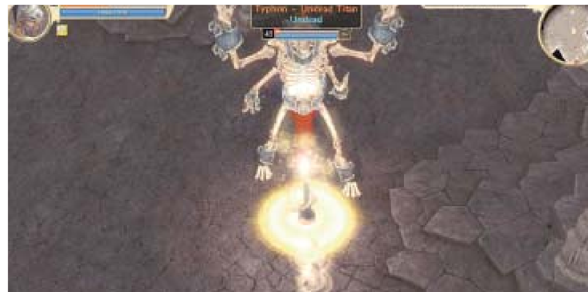
6.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.0GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)



Lumea de dincolo e mai plină de probleme decât cea a viilor.





PREŢ: 24€ • **PRODUCĂTOR:** IRON LORE • **PUBLISHER:** THQ • **DISTRIBUITOR:** MONOSIT • **WEB:** HTTP://TITANQUESTGAME.COM

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

În lumea întunecată a lui Hades

NIMENI NU SE SUPĂRĂ CÂND UN JOC bun capătă o continuare, lucru valabil şi pentru Titan Quest, action RPG-ul de inspiraţie Diablo. Nu ne-am supărat să vedem povestea (cam lăbărţată şi inconsistentă) din original continuată în tărâmul morţilor condus de zeul Hades. Eroul nostru, după ce a rezolvat problema cu titanul scăpat din închisoare în original, trebuie să rezolve mai departe neplăcerile cauzate de un Hades care are chef să pună stăpânire pe întreaga lume. Sufletele o iau razna, tot felul de monştri invadează nu doar Grecia, ci şi teritoriile care duc la râul Styx sau Câmpiile Elizee (echivalentul Raiului). Nu ne-am supărat, după cum spuneam, pentru că, datorită scurtimii normale pentru un add-on (cam 10 ore pe nivel normal de dificultate), povestea este mult mai închegată şi coerentă; numărul de misiuni secundare este şi el satisfăcător, iar recompensele merită efortul.

Ce ne-a supărat? În primul rând, obligativitatea de a avea originalul terminat pentru a putea coborî în Infernul lui Hades. Ce te faci dacă nu mai ai salvările? A trecut aproape un an de la lansarea originalului şi nu toată lumea face colecţie de astfel de fişiere. Iar ca să reluaţi întreaga aventură, s-ar putea să vă fugărească repetitivitatea gameplay-ului şi greutatea cu care faceţi rost de obiecte rare. Pe de altă parte, celor pasionaţi de Titan Quest reînceperea poveştii le dă ocazia să-şi construiască un personaj cu noi specializări, din nou-introdusa Dream Mastery. Evident că există mai multe combinaţii posibile între clase, de la visuri pure – Seer – până la alte opt combinaţii. Oferta de puteri se bazează pe abilităţi psihice pasive sau active: inamicii pot fi adormiţi, făcuţi să explodeze, hipnotizaţi, distruşi cu energie psionică sau cu ajutorul unei fantome.

Alte noutăţi introduse ţin de gameplay-ul propriu-zis, remarcându-se prezenţa a încă doi "comercianţi": caravanele, metodă de stocare a obiectelor în plus pe care nu vreţi să le vindeţi; Enchanters sunt cei care vă vor crea artefactele, contra unei sume grase de bani. Acestea sunt obiecte care oferă bonusuri, de trei categorii: Lesser, Greater şi Divine (ultimele două doar pe niveluri superioare de dificultate). Pentru crearea lor, este nevoie întâi de o Arcane Formula, interpretată de Enchanter; apoi sunt necesare trei ingrediente pentru realizarea artefactului. Muncă grea, dar care vă poate face rivalul zeilor .

Adăugiri mai mici, dar importante includ scroll-uri de unică folosinţă; animale de companie cu AI îmbunătăţit; pietre de mormânt care permit recuperarea unei părţi din experienţa pierdută în caz de deces prematur; un foarte util buton de sortare automată a obiectelor din inventar; opţiuni în multiplayer pentru a accesa un joc mult mai uşor, inclusiv posibilitatea de PvP, care îi va face probabil pe jucători să muncească din greu pentru a obţine obiecte şi artefacte cât mai puternice.

Partea vizuală a rămas la fel, grafica oricum era bine garnisită cu detalii şi efecte luminoase spectaculoase. Din păcate însă, au rămas prezente blocajele accidentale, crash-urile inexplicabile sau reacţiile întârziate ale personajului la unele comenzi. Nici pathfinding-ul nu a fost îmbunătăţit, astfel că eroul nu va şti să ocolească singur diverse obstacole dacă îi indicaţi să ajungă într-un punct anume. Partea muzicală se remarcă mai bine ca în original, poate datorită instrumentaţiei mai puternice, cu tonuri mai dramatice, potrivite cu mediile întunecate şi sufletele torturate din regatul subteran al morţii. Să nu uitaţi că Styx-ul poate fi trecut doar cu barca lui Caron, cu condiţia să aveţi bănuţul în buzunar. Acelaşi bănuţ este util şi pentru cumpărat Immortal Throne dacă originalul v-a satisfăcut nevoia de distrus mouse-ul. Aveţi grijă însă la factorul plictiseală din cauza repetitivităţii.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Aceeaşi Mărie cu o pălărie schimbată de ajuns de mult ca să intereseze. **8**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.8GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-6 (LAN, ONLINE)


Mai bine tragem pe dreapta...

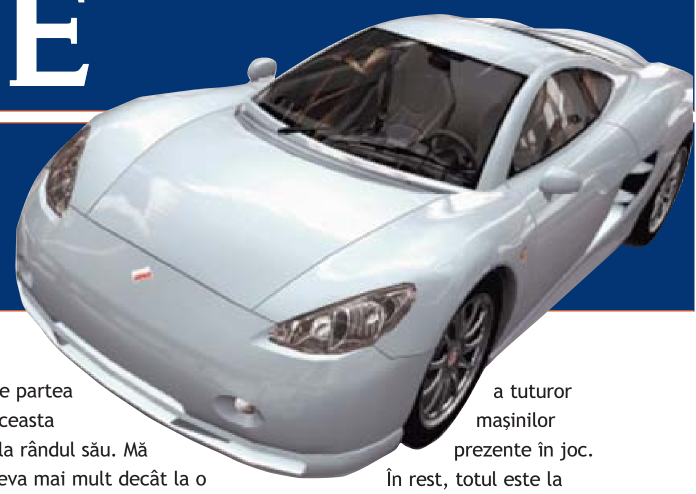






PREŢ: 129.9RON • **PRODUCĂTOR:** EDEN GAMES • **PUBLISHER:** ATARI • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM

TEST DRIVE UNLIMITED



Google Earth Hawaii Supercar Edition

ACUM CEVA TIMP AM REDACTAT O primă impresie al cărei subiect era chiar jocul din titlu acestui articol: Test Drive Unlimited. Pe atunci părea perfect, o continuare ideală pentru cei îndrăgostiţi de stilul de joc din primele titluri Need for Speed, iar partea sa online se anunţa ca un vis devenit realitate pentru milioanele de pasionaţi de viteză din lumea întreagă.

Din păcate, Test Drive Unlimited nu este chiar cel de-al doilea Mesia al jocurilor cu maşini, aşa cum ne aşteptam cu toţii. Călătoria virtuală în insula Oahu începe printr-o secvenţă introductivă în care jucătorul îşi poate alege personajul preferat şi, mai târziu, o reşedinţă şi o primă maşină. Se pare însă că producătorii au pierdut mult prea mult timp cu reproducerea fidelă a zecilor de bolizi licenţiaţi decât cu crearea unei experienţe de joc veridice.

În primul rând, controlul maşinii (cu sau fără driving aids) este oarecum ciudat, greoi, poticnit, în total contrast cu ideea de nebunie exotică pe care vrea să o sugereze jocul. Conectarea unui gamepad reduce acest neajuns, însă jocul are probleme mari cu anumite modele de controllere, pe care pur şi simplu refuză să le recunoască corect.

De asemenea, este strigător la cer ca într-un joc care se vrea a fi simulator de condus şi a cărui copertă poarta sigla motorului fizic Havok, secvenţele de coliziune să fie atât de indiferent tratate. Maşina jucătorului nu are damage deloc (un soi de convenţie încheiată între realizatori şi companiile fabricante de automobile). Modul în care reacţionează participanţii la trafic în momentul unui impact cu bolidul condus de jucător este însă jalnic: aceştia zboară fantezist în aer, de parcă am juca Burnout Revenge şi nu un joc serios. Mai mult, de ani buni, jocurile cu maşini, fie ele simulatoare veritabile, fie arcade-uri nebune, permit distrugerea unor elemente insignifiante de decor cum ar fi stâlpii şubrezi din lemn sau tufişurile. Ei bine, în Test Drive Unlimited, un bolid de sute de cai putere se loveşte de un amărât de tufiş ca de un bloc de ciment, fiind necesară, de cele mai multe ori, resetarea maşinii pentru a continua corect cursa.

Cât despre partea multiplayer, aceasta dezamăgeşte la rândul său. Mă aşteptam la ceva mai mult decât la o delimitare pe harta insulei a probelor single player de cele multiplayer, totul având un aer suspect de "hai să organizăm altfel jocul în reţea şi să zicem că e MMO". Harta de care vorbeam este punctul central al jocului, de unde poate fi setat GPS-ul pe diferite obiective, cum ar fi anumite întreceri, reprezentanţe ale unor companii auto (de unde se pot cumpăra maşini noi) sau pur şi simplu propria casa. Elementele sociale, precum casa sau hainele noi puteau foarte bine să lipsească dintr-un joc ce poartă totuşi titulatura de simulator de maşini. Iar cretinităţile precum transportul unor anumite personaje dintr-un punct într-altul al hărţii pentru anumite bonusuri sună atât de mult a arcade de tipul Outrun încât nici măcar nu merită menţionate.

Grafica este alt punct de care mă plâng, singurele lucruri cu adevărat reuşite la acest capitol fiind realizarea hărţii (inspirată probabil din Google Earth), precum şi reproducerea fidelă a tuturor maşinilor prezente în joc.

În rest, totul este la nivelul lui GTA3 sau poate şi mai rău. Adăugaţi la această ecuaţie şi faptul că un Athlon 3200+, 1GB Ram şi 7600GT nu ajung pentru a rula jocul fluid în low detail; plus bug-urile păstrate de la versiunea Beta publică şi aveţi în faţă portretul unui joc nu prea arătos.

Marea problemă a lui Test Drive Unlimited este lipsa factorului fun din ecuaţie; totul are un aer de enciclopedie virtuală de maşini sport, unde poţi încerca fiecare bolid pe şoselele monotone ale insulei Oahu, însă fără o implicare emoţională semnificativă.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Mult sub aşteptări, poate fi considerat dezamăgirea anului până în acest moment. **7**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.4GHz, 512MB RAM, 256MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-nelimitat (ONLINE)

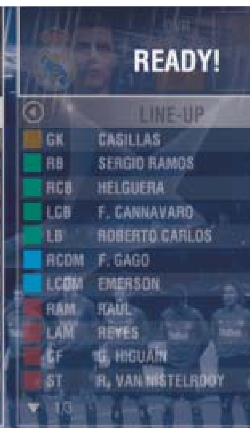


Cum? Nu-l ştiţi pe Dăncescu? Joacă la Bucharest...









PREŢ: 89.98RON • **PRODUCĂTOR:** EA SPORTS • **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.ELECTRONICARTS.CO.UK/GAMES/9843

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Revenirea mai puţin triumfală a lui Bumbescu

MĂRTURISESC CĂ, DUPĂ EXPERIENŢA chiar plăcută cu FIFA 07, precum şi calificarea echipei campioane a României în grupele Ligii Campionilor, UEFA Champions League 2006-2007 a fost unul dintre primele titluri FIFA din ultimii ani pe care chiar l-am aşteptat cu sufletul la gură. Dezamăgirea de după pornirea jocului a fost însă o cu totul altă poveste.

Încă de la început trebuie lămurită o chestiune: toţi cei care se aşteptau să poată selecta în sfârşit Steaua din lista echipelor jucabile oferite de EA Sports, îşi pot lua gândul de la acest vis. Echipele est-europene precum Steaua Bucureşti, Dinamo Kiev, Şahtior Doneţk, CSK Moscova sau Spartak Moscova nu apar cu numele şi siglele lor reale în joc, iar loturile de jucători prezente sunt unele fanteziste, fotbalişti inventaţi fiind coechipieri cu nume de mult retrase din activitate (Bumbescu la Steaua, spre exemplu). În încercarea de a vedea ce s-a întâmplat exact şi de ce într-un joc ce beneficiază de licenţa UEFA Champions League nu se regăsesc echipe care au participat în competiţia de anul acesta, am cerut lămuriri atât de la EA Sports, cât şi de la clubul Steaua. Până la închiderea ediţiei, reprezentanţii FC Steaua nu au oferit niciun fel de explicaţie, iar răspunsul de pe forumurile EA Sports a fost evaziv şi neconcludent.

În concluzie, principalul avantaj pe care jocurile de sport ale celor de la Electronic Arts l-au avut în faţă concurenţei (licenţierea completă şi corectă a echipelor şi jucătorilor) dispare în neant, cel puţin pentru noi, europenii ce am avut ghinionul să ne naştem în partea de est a continentului. Tot la rele putem trece şi grafica, venită direct din versiunea de PlayStation2 a jocului, varianta High-Definition fiind în continuare rezervată consolei Xbox 360. Jucătorii au rămas la acelaşi număr ridicol de poligoane, care se schimbă în bine doar în prim-planuri; efectul de depth-of-field atât de huiduit în FIFA 07 este şi el la datorie, însă poate fi acum dezactivat. Muzica este de asemenea un punct slab, coloana sonoră fiind mult prea obscură pentru reputaţia celor de la EA Sports, care ne obişnuiseră cu ultimele hituri.

Ce s-a schimbat însă în bine este gameplay-ul. Schimbări semnificative în bine au putut fi observate încă de la FIFA 07, UEFA Champions League 2006-2007 aducând acestora nişte îmbunătăţiri binevenite. Jucătorii se mişcă ceva mai logic pe teren (acum încearcă să se demarce), pasele merg mai rapid şi mai precis, iar centrările chiar funcţionează acum.
Din păcate, EA nu a dat prea mare atenţie competiţiei efective numite Champions League, preferând să ofere o gamă mult mai variată de echipe, dintre care foarte multe n-au auzit în viaţa lor imnul celei mai de seamă competiţii fotbalistice din Europa. Mai mult, nici măcar grupele competiţiei nu sunt cele din realitate.

Mă aşteptam totuşi la o abordare de tipul celei din World Cup '98, când EA Sports a oferit un joc cu adevărat complet, cu loturile echipelor bine puse la punct, cu reproduceri fidele ale stadioanelor din respectiva competiţie, ce lăsau într-adevăr sentimentul că ai în faţă un produs "licenţiat".

Realitatea este că puteţi găsi tot ce oferă acest UEFA Champions League 2006-2007 în update-uri gratuite (atât pentru FIFA, cât şi pentru Pro Evolution Soccer) pe Internet, adăugirile la capitolul gameplay fiind singurule puncte forte ale acestui titlu. Rămâne de văzut totuşi dacă acestea justifică preţul unui joc nou.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Fără licenţe farmecul jocului scade considerabil, în ciuda îmbunătăţirilor de gameplay.

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.3GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-2 (LAN, ONLINE, ACELAŞI SISTEM)

MESAJE DIN LUMEA DE DINCOLO

Trăim în secolul XXI, era wireless. Comunicăm cu telefoanele mobile. Ne uităm la televizor şi ascultăm radio. Trimitem SMS-uri sau e-mail-uri. Suntem cufundaţi într-un ocean de semnale invizibile, fie ele digitale sau electrice.

V-aţi întrebat vreodată ce ar fi dacă această membrană electric/digitală a realităţii ar deveni permeabilă? Pentru "ceva" din afară? Nişte influenţe de natură, să-i spunem, necrologică...

Iată o viziune comic macabră. Un black view.

Cerul avea culoarea pipotei de găină. Undeva la orizont se strângeau nori de furtună, dar aceasta întârzia să înceapă. Lumina avea o tentă gălbuie, parcă filtrată prin foi de ceapă, iar aerul era încărcat de tensiune, ca un balon care stătea să plesnească.

Pisicile erau neliniştite. Ca întotdeauna, erau primele care simţeau că este ceva în neregulă. Un motan negru se zburli la o ameninţare nevăzută, scuipă supărat şi se refugie după un lighean din grădina blocului.

Începutul fu destul de insignifiant. Un trăsnet scăpără pe plafonul de nori de la orizont. La etajul 4, un televizor se aprinse de la sine putere. Ecranul nu era acoperit de purici, aşa cum ar fi fost normal, ci emitea o lumină lăptoasă în care o privire atentă ar fi sesizat mişcările unor forme întunecate, ca nişte rechini care se apropiau inexorabil de pradă. La etajul 4, în apartamentul familiei Picioruş, nu era nimeni acasă, cu excepţia pudelului Coco, care privea fascinat ecranul televizorului. Mârâind, se apropie pas cu pas, scăldat în lumina iluzorie ce se revărsa de dincolo de ecran. Un pas şi încă unul, până ce botul aproape că îi atinse ecranul.

BAU! se auzi un strigăt, în timp ce o figură se lipi de ecran, plesnind cu palmele sticla televizorului de parcă i-ar fi testat rezistenţa.

Coco o luă la fugă schelălăind prin casă, în timp ce individul din televizor chicotea astmatic prin difuzoare.

Acesta fu doar începutul.

La scurt timp, ceva mai jos, la etajul 2, interfonul începu să sune în apartamentul doamnei Mimi, care se uita cu maximă concentrare la "Dansez pentru tine", unde o fată dansa pentru prietena ei care nu avea bani să îşi facă o operaţie de schimbare de sex. Agasată de întrerupere, doamna Mimi se ridică de pe canapea şi apăsă pe butonul de la interfon.

Da?

Sunt eu, Aurică, se auzi din difuzor. Deschide, te rog.

Cu mâna încă pe buton, doamna Mimi scoase un icnet ca şi cum ar fi primit un pumn în stomac. Primul gând care îi trecu prin minte fu că e o glumă proastă. Dar vocea era chiar a lui Aurică, bărbatul ei, care plecase după pâine acum zece ani şi nu se mai întorsese. Îl găsiseră a doua zi decedat într-un şanţ pe care nu îl remarcase în timp util, fiind mort de beat.

Aurică? îngăimă cu jumătate de voce doamna Mimi.

Da, eu, aşteptai pe altcineva? zise vocea, pe un ton iritat. Deschizi azi sau aştepţi să înceapă ploaia?

Nu... n-are cum... zise doamna Mimi, fără să se adreseze nimănui în particular, tremurând din toate încheieturile. Am luat-o razna... Oare mi-am luat pastilele azi dimineaţă?

Mimi! se auzi vocea, deşi nimeni nu mai ţinea apăsat pe butonul de la difuzor. Mimi, deschide uşa!

Doamna Mimi îl ignoră şi cu un mers de somnambul se întoarse în sufragerie şi se aşeză pe canapea. La televizor, "Dansez pentru tine" continua. "Aţi dansat foarte bine", spuse unul dintre membrii juriului, "dar nu la fel de bine pe cât o să danseze Mimi când o să pun eu cureaua pe ea!". "Nu-i aşa, Mimi?!", zise Aurică de după masa juriului, rânjind bonom.

Mimi, nu ţi-a fost dor de mine? Miiiiiimiiiiiii.... Uite, dansez pentru tine, zise Aurică, schiţând câţiva paşi de tango cu un personaj imaginar. Mai ţii minte când am dansat la nuntă? Nu vrei să dansăm iar noi amândoi? Mă plictisesc aici, ca să fiu sincer, şi doar n-ai luat în serios chestia cu "până ce moartea ne va despărţi", nu? Ia să vedem, publicul ce zice, vrea să vii şi tu cu noi aici?

Mi-mi, mi-mi! scandă publicul cu o singură voce, ca o mulţime flămândă de zombie. O vrem pe Mimi!

Degetele doamnei Mimi se albiseră pe telecomandă, apăsând butonul de OFF. Televizorul nu vroia însă să se închidă. Undeva în bloc, un câine hăulea a moarte. Furtuna se apropia inexorabil, ameninţător.

Diana se plimba pe Internet, ascultând ultimele hituri ale formaţiei My Chemical Romance. Un buzz de pe Yahoo Messenger întrerupse acordurile melodiei "Welcome to the Black Parade".

"Ce faci, puy mik?", citi ea un mesaj ce venea de la "nekromantul2002".

"Bine, ascult muzik", scrise ea în dialectul adolescenţilor crescuţi cu SMS-urile de pe Atomik. "U cine esti, k nu te shtiu".

"Un admirator", veni răspunsul.

"Aha", zise neutru Diana.

"Cu ce eşti îmbrăcată?" sosi următoarea replică?

"Cu nimik!", replică la mişto Diana.

"Hehe"...

"... nekromantul2002 invites you to view his webcam" fu următorul text care apăru pe ecran.

"Wtf", zise cu voce tare Diana, pentru că e kool şi trendy să o dai pe engleză din când în când. Chiar dacă era clar că nu avea cum să fie altceva decât o glumă proastă, curiozitatea se dovedi mai puternică decât prudenţa. Săgeata cursorului alunecă uşor pe link. Click-ul de la mouse se auzi ca o împuşcătură în liniştea dinaintea furtunii.

Surpriză! urlă o voce în căşti în timp ce o fereastră video se lăţea pe ecran, în care un cadavru în descompunere rânjea fără mandibulă.

Ţipetele Dianei fură acoperite de tunetul ce urmă unui fulger apropiat care scăldă toată camera într-o lumină albă orbitoare. Fata azvârli căştile de pe urechi pentru a scăpa de râsul scabros al individului şi se retrase către hol cu paşi împleticiţi. Lumina de pe hol se aprinse şi se stinse de câteva ori, după care becul plesni aruncând scântei.

Telefonul Dianei începu să sune cu acordurile ultimului hit Coldplay. Cu mâini tremurânde, aceasta apăsă pe buton, îl duse la ureche şi suspină:

Aju-jutor...

Ascultă-mă cu atenţie, spuse o voce de adolescent. Nu mă cunoşti, dar îţi vreau binele. Necroentităţile sunt întărâtate de furtună şi împing în barierele realităţii. Multe nu caută decât un canal de comunicare, de interacţiune cu cei vii. Dar nu toate sunt benigne...

Ce înseamnă benigne? îl întrerupse Diana.

....

Conversaţia suferi o frână bruscă.

Of, generaţia MTV, mârâi iritat interlocutorul. Spune-le alor tăi să-ţi cumpere un dicţionar de ziua ta. Acum taci şi ascultă-mă. Trebuie să ieşi din casă cât mai repede şi să ajungi undeva cât mai departe de orice înseamnă tehnologie digitală. Departe de orice aparat electric, pentru că doar prin intermediul lor pot să interacţioneze cu realitatea ta. Păstrează doar telefonul ăsta cu tine. Ţine-l deschis şi fugi.

Acum? se pisici Diana. O să înceapă să plouă afară, şi n-am umbrelă.

Nu cred că vrei să ştii ce o să ţi se întâmple dacă mai pierzi vremea pe aici. Nu mai e timp de stat, ascultă-mă ce îţi zic.

OK, OK, zise Diana, ştergându-şi lacrimile din ochi. Stai să îmi iau poşeta.

Aaargh! răcni vocea. Grăbeşte-te, timpul se scurge. Nu ai nimic electric în geantă, sper?

Hmm, am ceva compact, roz, care vibrează... zise Diana.

....

Un epilator de buzunar, nu te gândi la prostii!

Aruncă-l, nu mai sta pe gânduri. Fugi! Tic-tac, tic-tac!

Diana se repezi către uşa de la intrare în apartament, ieşi pe palier şi ţipă brusc când lumina se stinse de sus până jos în tot blocul.

E doar o tactică de intimidare, nu-i băga în seamă. Încă nu pot să fac nimic, zise vocea din telefon.

Nu pot să fug prin beznă, ţipă Diana. O să îmi rup gâtul!

Fii serioasă, te ghidez eu! Hai, stâng-drept, stâng-drept, stângul! Atenţie, palier! Stânga acum!

Au!

Cealaltă stânga!

După două trei minute de orbecăială, Diana descoperi un nou obstacol. Mecanismul uşii de intrare în bloc era controlat tot pe cale electrică.

Ce mă fac, nu mai am unde să mă duc! se văită Diana.

Stai aşa, cred că ştiu eu o metodă, spuse vocea de la telefon. Pune-mă pe speaker.

Cioc-cioc! rosti el.

Cine e? se auzi o voce răguşită.

Ion.

Ion şi mai cum?

'Io n-aş pune întrebarea asta.

Hahahaha, se auzi din difuzor. Bună asta, o notez.

Se auzi un bâzâit şi apoi declicul încuietorii.

OK, eşti liberă, zise vocea din telefon. Fugi către câmp.

Diana îl ascultă şi fugi cât o ţineau picioarele. Şi fugi. Şi fugi. După care se opri în mijlocul câmpului.

Aici e bine? întrebă.

E excelent, veni răspunsul telefonic.

Un arc luminos conectă pentru o clipă cerul şi pământul. Urmă un tunet care scutură geamurile blocurilor din apropiere. Într-un apartament de la etajul 4 din blocul Dianei, tipul din spatele ecranului televizorului închise satisfăcut un telefon mobil.

Tocmai la timp, zise el. Mai era niţel şi începea ploaia şi se ducea naibii conexiunea cu realitatea. Şi ar fi fost păcat să nu luăm şi noi pe cineva. Nu-i aşa, Diana? zise el privind în afara ecranului.

Singurul răspuns fu un ţipăt prelung.

P.S. Dacă e cineva care ştie o glumă cu cioc-cioc mai interesantă (în română, evident), este rugat să o posteze pe forum, pentru posteritate.